9/99 Ausgabe 28 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

...ENDO 64 • GAME BOY • GAME B...

Das meistgekaufte Nintendo-Fachmaga...

Die Sensation

ZELDA GAIDEN

Erste Bilder und heiße Infos zum Ocarina-Of Time-Nachfolger in dieser Ausgabe!

DONKEY KONG 64
RESIDENT EVIL 64

Brandaktuell: Die Weihnachtsknüller vorgestellt

WWF ATTITUDE

Erster Test: Acclaim wirft THQ aus dem Ring

Wer braucht Tomb Raider?

SHADOWMAN

Weltpremiere: Erster Test der neuen N64-Action-Referenz

4 Sammelkarten
Tolle Nintendo-64-Tips zum Sammeln!

Doppelposter
ShadowMan-Star-schnitt & Worms Armageddon

Spiele-Lexikon
130 Spiele bewertet! Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Spieleberater
24 Seiten Lösungen: Shadowgate 64 und Star Wars Episode I

Game Boy
Jetzt mit Tests, Charts und News für den Game Boy!

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynamicx
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

Theo Kranz Versand & LÄDEN

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHANDLER AUF DER E3/N-MESSE 1997 IN NURNBERG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER UND SUPER MARIO 64
SOLANGE VORRAT REICHT
244,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95

WWF ATTITUDE 99,95

X-PLODER - SCHUMMELMODUL (JULI)	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	99,95
BOMBERMAN HERO	89,95

Banjo & Kazooie 89,95 | Ultimate Football 99,95

Spieleberater orig. 24,80

Zelda 64 109,95 | F1 World G.P. 2 89,95

STARCRAFT (OKT) 109,95

CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.)	109,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DESTRUCTION DERBY (OKT)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
FLYING DRAGONS	89,95
F-ZERO X	89,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT)	119,95

Star Wars: Racer 109,95 | Mario Golf (Okt) 89,95
Castlevania 3D 109,95 | Re-Volt 99,95

GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
HOT WHEELS (OKT)	99,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LEGO RACERS (OKT)	109,95
MARIO GOLF (OKT)	89,95
MARIO PARTY	89,95

JET FORCE GEMINI 109,95

MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95

SHADOWMAN (AUG) 109,95

NASCAR '99	109,95
NBA PRO '99 (SEPT)	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000 (SEPT)	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
NUCLEAR STRIKE (OKT)	114,95
PREMIER MANAGER 64 (AUG)	99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
REVOLT (AUG)	99,95
ROADSTERS '99 (SEPT)	114,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95

RACING SIM. 2(SEPT) 119,95

SHADOWMAN (SEPT)	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRAFT (OKT)	109,95
SUPERMAN	109,95
THE NEW TETRIS	89,95

Tonic Trouble (Sept) 109,95 | Command & Conquer 109,95
Star Wars: Rog.Squ.109,95 | World Driver Champ.119,95

COOLE SCHNÄPPCHEN
FÜR EINEN HEISSEN SOMMER
nur solange Vorrat reicht

AERO GAUGE	69,95
BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	69,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
LAMBORGHINI 64	39,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	79,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE)	39,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	69,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBERATER	77,77
TUROK 2 ENGL. INKL. SPIELEBERATER	88,88
VIRTUAL CHESS 64	39,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF	89,95
WIPEOUT 64	109,95

neXt Level 12/98: 90%
inkl. Spieleberater solange Vorrat reicht

Body Harvest 49,95

Turok 2 77,77 bzw. 88,88

Extreme G 2 79,95

Int. Superstar S.'98 59,95

PLAYERS CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

TONIC TROUBLE (ED) (SEPT)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
ULTIMATE FOOTBALL (AUG)	99,95
VIGILANTE 8	114,95
V-RALLY	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (SEPT)	119,95
WORLD LEAGUE SOCCER (SEPT)	109,95
WWF ATTITUDE (AUG)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,- Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

SPACE BEAMER

Space Team Set	~~99,95~~	69,95
Super Robo	~~69,95~~	54,95
Super Laser	~~69,95~~	54,95

0931 35 45 235

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Theo KRANZ VERSAND

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR PURPLE ..139,- VERSCHIEDENE FARBEN	
GAMEBOY POCKET CAMERA	89,-
GBP CAMERA PRINTER	119,95
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT)	34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
720° SKATE BOARDING	64,95
A BUG'S LIFE	59,95
ANTZ (SEPT)	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
ASTEROIDS	64,95
BATTLESHIPS	54,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
CARMAGEDDON (DT)	59,95
CHASE HQ (AUG)	59,95
CHESSMASTER 2000	49,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
DROP ZONE	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FIFA 2000 (AUG)	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GODZILLA: THE SERIES	64,95
GOLDEN GOAL	54,95
HARVEST MOON	59,95
HEXCITE	64,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
HUGO 1 1/2	64,95
INT. SOCCERSTAR SOCCER '99	64,95
JOUST & DEFENDER	64,95
KLAX	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	64,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS (OKT)	59,95
LUCKY LUKE	59,95
MADDEN NFL 2000 (AUG)	64,95
DIE MAUS (AUG)	59,95
MEN IN BLACK	64,95
MICRO MACHINES 1+2	44,95
MILLIPEDE	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NBA PRO '99 (SEPT)	64,95
NHL 2000 (AUG)	64,95
NHL PRO '99 (SEPT)	64,95
PAPERBOY (SEPT)	64,95
PIN BOWLING (SEPT)	59,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
R-TYPE DX	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
RUGRATS	64,95
SCHLÜMPFE 3(Aiptraumland)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY	54,95
SPY VS. SPY	64,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
SUPER BREAKOUT	54,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TITUS JR.	64,95
TOP GEAR RALLY(Rumble Fkt.)	74,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
UEFA STRIKER (SEPT)	59,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (SEPT)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

oder 0180 5211844

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELLANNAHME 9.00-20.00 UHR, SA. 10.00-16.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 3545222

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

SPANNENDE ZEITEN

Zugegeben, in den letzten Monaten war es auf dem Nintendo 64-Sektor ruhig – zu ruhig, wie manche Branchen-Insider meinen. So gab es sicherlich einige vielversprechende Veröffentlichungen, doch richtige Knaller wollten einfach nicht erscheinen, wie auch ein Blick in die Lesercharts beweist, die nach über einem halben Jahr noch immer von Zelda und Turok 2 dominiert werden. Die Hoffnung, daß der erst 35-jährige David Gosen als neuer Nintendo-Chef in Europa ab September für frischen Wind sorgen wird, ist groß. Im Kampf um Marktanteile können dabei Überraschungen wie Zelda Gaiden sicherlich helfen, von dem wir bereits in dieser Ausgabe erste Bilder vorstellen! Um den beeindruckenden N-Zone-Marktanteil von rund 50 Prozent im Nintendo-Zeitschriften-Business weiterhin zu festigen, haben wir die Redaktion einmal mehr verstärkt. Ex-Sunflowers-Mitarbeiter Thomas Rosato und Ex-Power-Play-Redakteur Sascha Gliss gehören ab sofort zum festen N-Zone-Stamm und sorgen dafür, daß wir uns Titeln wie Shadow Man, WWF Attitude, Donkey Kong 64 oder Resident Evil 64 noch intensiver widmen können.

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern, und 4 Sammelkarten

INHALT

REPORTAGE

Activate! ..... Activisions Nintendo-Neuheiten 9

ANGESPIELT

Armorines ..... Der neueste 3D-Shooter von Acclaim 13
Donkey Kong 64 ..... Neue Bilder zur Affensaga 11
Lego Racers ..... Das Bauklötze-Rennspiel 14
NFL Quarterback 2000 ..... Touch Down für Acclaim 21
Resident Evil 64 ..... Das Böse auf dem N64 12
Ridge Racer 64 ..... Die PlayStation-Umsetzung 17
Sprocket ..... Lustiges 3D-Jump&Run von Ubi Soft 19
Supercross 2000 ..... EA auf der Piste 15
Tonic Trouble ..... Ed im Anmarsch 21
Worms Armageddon ..... Das N64-Debüt der Kultwürmer 16
WWF Wrestlemania 2000 ..... THQ kehrt in den Ring zurück! 18
Zelda Gaiden ..... Genial: Erste Bilder! 10

TESTS

Flying Dragon ..... Hübsch, aber langweilig 45
Rugrats ..... Import-Test der TV-Umsetzung 44
Shadowgate 64 ..... Die deutsche Version im Test 45
Shadow Man ..... Weltpremiere: Erster Test! 28
WWF Attitude ..... Besser als WCW/NWO Revenge? 32

KOMPLETTLÖSUNGEN

Shadowgate 64 ..... Komplettlösung des Adventure-Hits 60
Star Wars I: Racer ..... Skywalker auf der Pole Position 50

POSTER

Shadow-Man-Starschnitt Teil 2 39-42
Worms: Armageddon 35-38

SAMMELKARTEN

Flying Dragon 75/76
Monster Truck Madness 75/76
Silicon Valley 75/76
World Driver Championship 75/76

SPIELENEWS

Doshin 4
Daikatana 8
Destruction Derby 5
Gauntlet Legends 6
Harvest Moon 64 4
NBA Jam 2000 4
NBA Live 2000 6
NBA Showtime 6
Super Mario 128 6
Robot Wars 4

NEWS

Aus den USA 6
Aus Japan 4
Game-Boy-News I 5
Game-Boy-News II 7
Nachgefragt bei 8
Kurz & Knapp 7

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 22

T&T: CHEATS & CODES

1080° Snowboarding 49
Banjo-Kazooie 49
Flying Dragon 48
Mario Golf 48
World Driver Championship 48

LESERTIPS

Glover 72
Star Wars Episode I 72
Star Wars Rogue Squadron 72
Zelda: Ocarina Of Time 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 26
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 46
Vorschau 74

ZELDA GAIDEN 10

Überraschend: Schneller als erwartet veröffentlichte Nintendo erste Bilder zum Nintendo 64-Nachfolger von *Zelda: Ocarina Of Time*. Wir präsentieren sie in dieser Ausgabe zusammen mit allen wissenswerten Infos!

SHADOWMAN 28

Weltpremiere: Als erstes Magazin überhaupt erhielten wir eine komplett fertiggestellte, deutsche Testversion des neuesten Action-Adventures von Acclaim. Wieso *Tomb Raider* auf dem N64 niemand mehr braucht, zeigt unser Megatest!

WWF ATTITUDE 32

Der Schlagabtausch im Kampf um den Wrestling-Thron geht weiter. Acclaim klettert als erster Kandidat in den Ring und setzt die Meßlatte ein ganzes Stück höher! Ob EA und THQ mit *WCW Mayhem* und *WWF Wrestlemania* mithalten können?

Auf der Nintendo Space World '99, die vom 27. bis zum 29. August stattfindet, sollen einige Spiele für das Nintendo 64 erstmalig präsentiert werden. Die öffentliche Messe (mit freiem Eintritt) wird daher mit Spannung erwartet, denn neben Donkey Kong 64, Zelda Gaiden, Super Mario RPG 2, Mario Party 2, Daikatana und Mother 3 werden dort auch zahlreiche Titel für den Game Boy Color und das 64DD gezeigt. Pokemon- und Smash-Brothers-Turniere ergänzen den Rahmen der Nintendo Space World '99. In der kommenden Ausgabe werden wir euch selbstverständlich einen aktuellen Bericht zur Space World '99 nachreichen.

Gigantisch?

Zu den Titeln, die auf der Space World enthüllt werden, zählt Doshin, the Giant 1. Das 64DD-Game bietet als Hauptcharakter einen Riesen, der zunächst gar nicht so riesig ist. Im Laufe des Spiels wächst der Hüne aber stetig weiter und erreicht irgendwann gigantische Ausmaße, was gameplaytechnisch sehr interessant werden dürfte. Ihr müßt mit Doshin zahlreiche Aufgaben lösen und die Freundschaft der Menschen auf Paradise Island gewinnen, die euch zunächst skeptisch gegenüberstehen. Grafisch ist der Titel zwar schwach auf der Brust, aber der Entwickler Marigul will dieses Defizit durch ein ausgereiftes spielerisches Konzept ausgleichen.

Doshin, the Giant 1 heißt in Japan Kyojin no Doshin 1 und ist ein reinrassiges 64DD-Spiel.

Krieg der Roboter

Am 29. Oktober soll in Japan Super Robot War 64 von Banpresto erscheinen. Das Strategieepos soll sich aus 100 Kapiteln zusammensetzen und 3D-Polygon-Schlachtfelder bieten. Als Gegner müßt ihr mit Charakteren aus über 20 verschiedenen japanischen Anime-Serien rechnen, die sich bezüglich ihrer Eigenschaften drastisch voneinander unterscheiden sollen. Im Spiel werdet ihr die Wahl zwischen verschiedenen Routen haben. Je nachdem, welche Wahl ihr trefft, wird die Geschichte in gänzlich andere Bahnen gelenkt.

Super Robot War 64 ist ein interessantes Strategiespiel von Banpresto.

Fette Ernte?

Rollenspieler, die sich für Harvest Moon 64 interessieren, werden sich im Vergleich zu ähnlichen Titeln etwas umstellen müssen. Das Spiel ist nämlich wesentlich friedlicher angehaucht und wird seinen Schwerpunkt eher auf eine feine Story legen. Angesiedelt ist der Titel, der aus einer isometrischen Perspektive gespielt wird, in einem europäischen Szenario. Wie euch ja bekannt sein dürfte, übernehmt ihr die Rolle eines Farmers, der den normalen Alltag auf seiner Farm bewältigen muß. Ihr müßt Pflanzen züchten, eure Tiere füttern und anderen typischen Aktivitäten nachgehen. Natürlich bleibt es nicht lange so ruhig und beschaulich, denn später habt ihr euch zum Beispiel mit mysteriösen Krankheiten, Unwettern oder der Pest auseinanderzusetzen.

Bei Harvest Moon 64 wird es auch Hochzeiten geben.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 14.7.: Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber; 29.7.: Perfect Striker 2; 30.7.: Densha de Go! 64; 5.8.: Hybrid Heaven; 25.8.: Tonic Trouble.

Ultimate Football

Ultimativer Flop

Normalerweise sind Anrufe von Stefan Luludes, PR-Manager bei Acclaim, eine erfreuliche Angelegenheit – bei unserem letzten Telefonat fiel mir aber doch glatt die Kinnlade runter und die Kaffeetasse aus der Hand. Nachdem wir in der letzten Ausgabe *Ultimate Football* noch groß vorgestellt hatten und von dessen Qualität positiv überrascht waren, gab es diesmal verdammt schlechte Neuigkeiten – die Entwicklung von *Ultimate Football* wurde komplett und unwiderruflich eingestellt. Eine etwas merkwürdig anmutende Entscheidung, wenn man bedenkt, wieviel Geld im Laufe der letzten Jahre schon in diesen Titel gesteckt wurde. Stefan hierzu: „Mit der aktuellen Version von *Ultimate Football* waren wir nicht zufrieden. In den meisten anderen Sportarten haben wir uns einen Referenzstatus erarbeitet – diesem Anspruch wurde der Titel nicht gerecht. Zudem wäre *Ultimate Football* in diesem Jahr nicht mehr fertig geworden und wir wollten die N64-Fans nicht länger auf die Folter spannen." *(mm)*

Kein Grund zum Jubeln! Die Entwicklung von Ultimate Football wurde urplötzlich eingestellt.

Wie man an diesem Packshot sehen kann, war die Veröffentlichung noch bis vor kurzem fest eingeplant.

NBA Jam 2000

Noch besser?

NBA Jam 99 von Acclaim konnte bei uns in der Ausgabe 12/98 satte 88% abstauben. Acclaim arbeitet derzeit am Nachfolger *NBA Jam 2000*, der diese Wertung noch toppen soll. Die angekündigten Verbesserungen hören sich in jedem Fall vielversprechend an. Verbesserte Spielermodelle mit feinen Texturen, zahlreiche neue Animationsphasen, versteckte Cheats in rauhen Mengen, 50 verschiedene Dunks, ein komfortabler Editor und umfangreiche strategische Varianten sind nur einige Features, die ihren Weg in das neue Modul finden sollen. Neben dem Simulations-Modus, der auf ein langsames, authentisches Gameplay setzt, wird auch für Arcade-Freunde einiges geboten – so etwa eine ultrarasante Variante, bei der sich in jeder Mannschaft nur zwei Cracks befinden. In einer der kommenden Ausgaben reichen wir selbstverständlich einen ausführlichen Bericht nach! *(mm)*

Offenbar waren die Entwickler auch um frische Ideen bemüht. Hier findet eine Partie am Strand statt, wie man anhand des Sands und des Sonnenschirms unschwer erkennen kann.

Die Grafik von NBA Jam 2000 soll im Vergleich zum ohnehin grandiosen Vorgänger noch deutlich aufgebohrt werden.

Paperboy 64

Wo ist meine Zeitung?

In der Neuauflage von Paperboy war man um neue Gefahren bemüht. Hier hat der Titelcharakter Haien auszuweichen.

Wenn es einen Automaten gab, in den ich meiner Jugend Münzen ohne Ende investiert habe, dann war es *Paperboy*. Der Alltag eines Zeitungsjungen in den Staaten, der beim Austragen der Tageszeitung alltäglichen Hindernissen (Betrunkenen Krawallmachern, spielenden Kindern, Hunden etc.) ausweichen mußte, war zwar konzeptionell simpel gestrickt, machte aber einen Heidenspaß. Seit zwei Jahren arbeitet High-Voltage Software im Auftrag von Midway an einer Neuauflage für das N64, die das grobe Basiskonzept beibehalten und zusätzlich um neue Features ergänzen soll. So wird man nun auch diverse Stunts ausführen können. Die verwendete Polygongrafik wirkt zwar extrem antiquiert, aber vom Gameplay her dürfte der Titel auch heute noch für launige Sessions sorgen. *(mm)*

Destruction Derby 64

Brachialer Racer

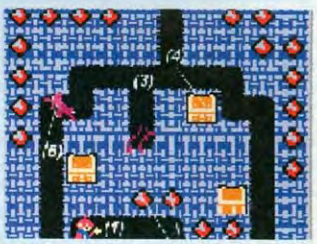
Optisch wirkt Destruction Derby 64 trotz einiger netter Effekte noch nicht spektakulär.

Ehrensache am Nintendo 64 – bis zu vier Fahrer können simultan rasen und rempeln.

Mit *Destruction Derby 64* wird derzeit ein weiterer PlayStation-Klassiker für das N64 umgesetzt. Die Neuauflage, die von THQ vertrieben und von Looking Glass entwickelt wird, ist eigentlich nur ein weiteres Rennspiel, bietet allerdings einen erfrischenden Ansatz. Neben normalen Rennen, bei denen man nur als Erster ins Ziel kommen muß, werden zahlreiche Varianten angeboten, bei denen man seine Kontrahenten schrottreif fahren muß, um zu gewinnen. Die Schäden, die an euren und den Wagen der Gegner zu sehen sind, werden dabei in Echtzeit dargestellt. Wagen, die nur noch ein Rad haben, Motorhauben, die durch die Gegend fliegen, oder zerbeulte Stoßstangen – an Bilder dieser Art werdet ihr euch bei *Destruction Derby* gewöhnen müssen. Zwölf Flitzer vom Kaliber Stock Car soll der Titel bieten und dazu zahlreiche, abwechslungsreiche Rennstrecken und Arenen. Bleibt man der PlayStation-Vorlage treu, so ist auf den Kursen auch mit Abzweigungen und Kreuzungen zu rechnen. Bei den Spielmodi dürfte vor allen Dingen die Ausführung „Hot Potato" interessant werden. Im Wagen eurer Wahl wurde eine Bombe deponiert, die ihr an einen anderen Fahrer – entweder von der CPU oder einem anderen Spieler gesteuert – „abgeben" müßt, bevor sie explodiert. Feilt man bis zum Release noch ein wenig an der Optik, dann könnte hier ein Knaller entstehen, der frischen Wind in die Rennspiel-Landschaft bringt. Übrigens, *Destruction Derby* wurde seinerzeit genau von den Leuten entwickelt, die derzeit die PlayStation-Charts mit dem inoffiziellen Nachfolger *Driver* dominieren. *(mm)*

Sie war zugegebenermaßen längst überfällig, unsere kleine, feine Änderung (endlich Wertungen für Game-Boy-Spiele). Eurer Feedback in dieser Hinsicht hat uns dennoch sehr gefreut – vielen Dank für die lobenden Worte. Die in der letzten Ausgabe angekündigte Mogelpackung des Monats ist beim Layout leider aus Platzgründen gestrichen worden. In dieser Ausgabe holen wir die Besprechung natürlich nach. Dazu gibt es im ersten Teil der GBC-News Star-Wars-Flair, Golf mit Mario und – nach zweimonatiger Abstinenz – die aktuellen Game-Boy-Charts.

Mogelpackung



Holy Magic Century für den GBC ist eine Art Dig-Dug-Verschnitt.

Mit Holy Magic Century von Virgin hat uns eine herbe Enttäuschung erreicht. Wer sich nämlich ein flottes Rollenspiel à la Zelda erhofft, wird eines Schlechteren belehrt. Der Titel ist schlicht und ergreifend ein müder Abklatsch von Arcade-Oldies wie Dig Dug und Mr. Do und bietet gerade mal läppische 20 Spielstufen. Nicht ohne Grund hat man wohl auf der Verpackung keinerlei Screenshots abgebildet.

● Grafik: 33% ● Sound: 49% ● Gesamt: 23%

Mächtige Geschichten

Star-Wars-Flair auf dem GBC? THQ arbeitet daran ...

Der Star-Wars-Boom wird bald auch auf dem Game Boy Color ausgeschlachtet. Im Spiel Yoda Stories seid ihr Luke Skywalker, der glanzvolle Held der ersten drei Filme, der von Yoda, dem weisen Gnom, auf ein großes Ziel vorbereitet wird. Er soll das galaktische Imperium vernichten. Yoda Stories besteht zum Großteil aus kleinen Puzzlespielen, wobei der Titel seine besondere Würze durch die zahleichen Charaktere, Fahrzeuge und Sounds aus dem kultigen Science-Fiction-Universum verliehen bekommt. Neben den Rätseln sollen auch zehn Actionabschnitte geboten werden, in denen Luke eifrig sein Lichtschwert schwingt und die Schergen des Imperiums gehörig aufmischt. Losgehen soll es damit im September.

Golfen mit Mario

Beim Erscheinen dieser Ausgabe wird die GBC-Variante von Mario Golf bereits in den japanischen Läden stehen. Zu den vier Spielmodi gehört dabei auch ein interessanter RPG-Modus, bei dem sich einer der vier neuen Charaktere (Azalea, Joe, Kid oder Sherry) in ein interessantes Abenteuer begeben muß. Für jedes gelöste Rätsel erhält er immer stärkere Golfschläge. Mario, Wario und Luigi feiern noch dazu ihr Comeback auf dem Fairway. Durch das nur in Japan erhältliche Transfer Pak wird man zudem die neuen Protagonisten in die N64-Version übertragen können. Sobald wir eine spielbare Version in die Finger kriegen, erfahrt ihr mehr.

Aktuelle Charts

Nach einer kleinen Pause gibt es diesmal wieder die aktuellen Verkaufscharts.

1.	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Nintendo
2.	Tabaluga (Color)	Infogrames
3.	Asterix & Obelix (Color)	Infogrames
4.	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time (Color)	Nintendo
5.	Lucky Luke (Color)	Infogrames
6.	Tetris Deluxe Color)	Nintendo
7.	Wario Land 2 (Color)	Nintendo
8.	Game & Watch Gallery 2 (Color)	Nintendo
9.	Die Schlümpfe 3 (Color)	Infogrames
10.	V-Rally (Color)	Infogrames

Acclaim hat seine Erträge für das dritte Quartal bekannt gegeben. Der Publisher von Knallern wie Turok 2 und Extreme G 2 hat 80 Millionen Dollar erwirtschaftet und damit eine Steigerung von 9% gegenüber dem dritten Quartal des Vorjahres erzielen können. Das N64 spielte dabei eine bedeutende Rolle, denn satte 39% des Umsatzes wurden mit Softwareabverkäufen für diese Plattform eingenommen. Acclaim hat sich zudem bereits jetzt dazu bekannt, den Dolphin zu unterstützen. Im Jahr 2001 ist mit dem ersten Titel zu rechnen.

Petri Heil

Für das N64 sind zahlreiche Angelsimulationen angekündigt – eine Tatsache, die bei findigen Hardware-Herstellern natürlich auf brennendes Interesse stößt. Am schnellsten reagiert hat die Firma Mad Catz, die sich durch ihre vorzüglichen Lenkräder bereits einen guten Namen gemacht hat. Bereits im August soll der Angel-Controller Rumble Rod zu einem Preis von $ 29,99 in den Staaten veröffentlicht werden. Produktmanager Vincent Tucker hierzu: „Durch unsere Lenkräder haben wir Rennspiele interessanter gemacht. Nun wollen wir die Angelenthusiasten ködern."

Der Hersteller Mad Catz bezeichnet seine Angel als extrem realistisch.

Legendenbildung

In den Staaten soll Gauntlet Legends am 22. September endlich erscheinen. Wer im Besitz der Speichererweiterung ist, bekommt eine höhere Auflösung und zusätzliche grafische Features geboten. In Sachen Controller Pak hat Midway sich ebenfalls etwas einfallen lassen. Ihr könnt euren Wunschcharakter mit seinen kompletten Erfahrungswerten, Waffen etc. abspeichern und dann mit diesen Daten in die Party (so nennt sich der Heldentrupp, der aus bis zu vier Charakteren bestehen kann) eines Freundes einsteigen – ganz gleich, ob er in seiner eigenen Gauntlet-Legends-Version schon weiter gekommen ist als ihr oder nicht.

Die Entwicklung von Gauntlet Legends befindet sich in der finalen Phase.

Korbhatz

Midway arbeitet derzeit an der Basketball-Simulation NBA Showtime: NBA on NBC, die im November erscheinen soll. Der Titel basiert auf der Spielhallenautomaten-Version, setzt auf ein rasantes Gameplay und bietet unter anderem folgende Features: 29 authentische Arenen der NBA, diverse Kameraperspektiven, die in ihrem Stil einer Fernsehübertragung sehr nahe kommen sollen, abwechslungsreiche Dunks, versteckte Charaktere und Courts sowie realistische Animationen. Wir bleiben im wahrsten Sinne des Wortes am Ball.

Optisch macht NBA Showtime: NBA on NBC schon einen sehr guten Eindruck.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten anstehenden Veröffentlichungen in den USA. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 30.7.: In-Fisherman Bass Hunter 64; 2.8.: The New Tetris; 14.8.: NFL Quarterback Club 2000; 17.8.: Shadow Man; 25.8.: Gex 3.

Mario erobert den Dolphin

Ein Klempner wird erwachsen

Stardesigner Shigeru Miyamoto bereitet bereits das erste Mario-Spiel für den Dolphin vor. Miyamoto hierzu: „Beim Erscheinen neuer Hardware spielt Mario eine zentrale Rolle als Vorreiter für die Konsole – daher muß er auch viel trainieren. Im Moment bringt er sich für den Dolphin in Form. Auf dem Dolphin werdet ihr eine völlig neue Seite von Mario erleben. Mario und Luigi sind in der letzten Zeit einen Tick zu drollig geworden. Ich will die beiden etwas erwachsener machen. Mario macht doch immer dieses Victory-Zeichen. Für meinen Geschmack ist das mittlerweile zu kindisch. Auf dem Dolphin würde ich für Mario gerne eine völlig neue Pose erstellen." Sobald es nähere Fakten oder gar Screenshots gibt, werdet ihr sie natürlich bei uns präsentiert bekommen.

Shigeru Miyamoto wird Mario für seinen ersten Auftritt auf dem Dolphin mächtig umgestalten.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

N-Zone-Gewinnspiel: Ihr wollt mal wieder ein neues, feines N64-Spiel zocken, aber euch fehlt die Kohle? Dann macht doch bei unserem Gewinnspiel mit, bei dem es 20 aktuelle Games zu gewinnen gibt. Beantwortet dazu einfach folgende Frage: „Wie heißt der Shadow Man mit bürgerlichem Namen?" Wenn ihr die Antwort wißt, ruft die Nummer 0190/595850 an und sprecht die Lösung und eure Adresse auf Band. Dieser Service kostet DM 1,21 pro Minute. Alternativ könnt ihr uns auch eine Postkarte mit dem Lösungswort schicken. Schickt die Karte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Shadow Man, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg. Der Einsendeschluß ist der 29.9.1999. An diesem Tag könnt ihr auch letztmalig telefonisch an der Aktion teilnehmen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, und COMPUTEC-Mitarbeiter dürfen nicht an dem Gewinnspiel teilnehmen.

Noch kein eindeutiges Bekenntnis: Namco, der ruhmreiche japanische Hersteller solcher Perlen wie *Tekken*, hat sich noch nicht zu einer Unterstützung des Dolphin bekannt. Da Nintendo aber derzeit *Ridge Racer* unter Lizenz von Namco konvertiert und *Pac-Man* für den Game Boy Color geplant ist, läßt sich schon eine erste Entspannung der lange verhärteten Fronten erkennen. Gänzlich abschreiben sollte man ein Engagement von Namco also nicht.

NBA Live 2000

Neues von der Edelschmiede

Alle Jahre wieder bittet Electronic Arts mit zeitgemäßen Updates ihrer famosen Sporttitel erneut zur Kasse. Im Falle von *NBA Live 2000* können diesmal speziell N64-User frohlocken – für dieses System wird es einen exklusiven Arcade-Modus geben. Auch sonst scheint man sich nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen zu wollen, sondern verspricht diverse Verbesserungen im Detail und zahlreiche neue Features. Neben der aktuellen Lizenz der 99er-NBA-Saison sollen eine verbesserte Künstliche Intelligenz (Verhalten der CPU-gesteuerten Spieler), neue, fernsehähnliche Kamerawinkel und Duelle „Eins gegen Eins" die Kauflust wecken. Im Bereich Grafik sind verbesserte, geschmeidige Animationsroutinen, spektakuläre Lichteffekte in Echtzeit und eine konstante Framerate zu erwarten. *(mm)*

EA verspricht spektakuläre, realistische Animationen für die Gesichter der NBA-Cracks.

Mit Silicon Valley von Take 2 hat uns diesen Monat ein außergewöhnlicher Titel erreicht. Die N64-Version war zwar auch bei uns umstritten, aber der originelle Ansatz verdiente es immerhin, erwähnt zu werden. Dieses frische Konzept wurde glücklicherweise perfekt auf den GBC umgesetzt. Dazu wollen wir euch einen echten Klassiker ausführlich vorstellen und bieten euch – wie mittlerweile gewohnt – die aktuelle Releaseliste.

Tierisch

Das spielerische Konzept blieb unangetastet, wurde aber in ein 2D-Ambiente verlagert.

Silicon Valley bietet dieselbe Hintergrundstory wie die N64-Version. Die beiden abgedrehten Söldner Evo und Dan Danger sollen auf der Raumstation Silicon Valley, wo die Evolution bizarre Ausmaße angenommen hat, für Ordnung sorgen. Nach einem schlimmen Crash im All bleibt von Evo nur noch ein kleiner Mikrochip übrig. Diesen müßt ihr durch die 50 Örtlichkeiten der Station geleiten und dabei zahlreiche Tiere „übernehmen", um voranzukommen. Bis auf die zweidimensionale Grafikdarstellung blieb Take 2 der Vorlage absolut treu. Ihr könnt mit denselben verrückten Ideen (Boxkämpfe zwischen Känguruhs, Tauben mit Flammenwerfern) und den selben Puzzles rechnen wie beim großen Vorbild. Grafisch und soundtechnisch köchelt der Titel zwar eher auf Sparflamme, ist aber dank des frischen Konzeptes empfehlenswert.

• Grafik: 59% **• Sound: 51%** **• Gesamt: 76%**

Sportlich

International Track & Field wird der definitive Belastungstest für die Tasten eures Game Boy.

Einer meiner Lieblingsoldies wird dank Konami eine Wiedergeburt auf dem Game Boy Color erleben. Dabei handelt es sich um einen sportlichen Wettkampf, der aus zehn Disziplinen bestehen wird. Filigrantechniker, die bei Klassikern wie Summer Games neue Rekorde aufgestellt haben, müssen sich dabei allerdings gewaltig umorientieren. Um neue Bestzeiten oder unglaubliche Wurfweiten zu erzielen, müssen nämlich die Buttons mit aller Macht malträtiert werden. Etwas Timing kommt natürlich auch hinzu, aber primär geht es um Geschwindigkeit. Die GBC-Version wird das Linkkabel unterstützen und unter anderem die Disziplinen Speerwurf, Stabhochsprung, Weitsprung und 100-Meter-Lauf bieten. International Track & Field soll im November erscheinen.

Aktuelle Releasetermine für den Game Boy Color

September

10 Pin Bowling	Sport	Take 2	September
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	September
Antz	Action-Adventure	Infogrames	10. September
Black Bass Fishing	Angeln	Take 2	September
Bomberman Quest	Jump&Run	Virgin	5. September
Bubble Bobble	Puzzle	Mitsui	September
Carmageddon	Action	Virgin	September
Crazy Biker	Rennspiel	Konami	September
Looney Tunes	Action-Adventure	Infogrames	24. September
Madden NFL 2000	Football	THQ	Ende September
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	September
Paper Boy	Arcade	Midway	September
Roadster	Rennspiel	Titus	September
Street Fighter Alpha	Beat 'em Up	Virgin	September
Tazmania Devil Rush	Action-Adventure	Sunsoft	September
Wicked Surfing	Sport	Virgin	September
Yoda Stories	Action-Adventure	THQ	September

KURZ & KNAPP

Der Handschuh kehrt zurück: Neben *Dragon Sword* arbeiten die Interactive Studios an einem Nachfolger von *Glover*. *Glover 2* soll direkt nach dem Vorgänger einsetzen und sich rundum verbessert zeigen. So wird man etwa die Physik und die Grafikengine verbessern und zudem einen Multiplayermodus einbauen. Auch soll es diesmal eine richtige Story geben.

Neue Partner: Nintendo hat eine Allianz mit den Firmen Factor 5, Metrowerks und Applied Microsystems gegründet. Gemeinsam will man Soundtools und Hardware für den Dolphin erstellen. Julian Eggebrecht von Factor 5 hierzu: „ Nintendo ist der erste Konsolenhersteller, der die Entwicklung von Sound als integralen Teil seines Systems der nächsten Generation ansieht. Sein System wird mächtiger sein als alle anderen Konsolen, und wir freuen uns sehr über die Zusammenarbeit."

Zweispielermodus bei Ruff&Tumble: Das witzige Jump&Run *Ruff&Tumble* von GT Interactive wird einen für Genreverhältnisse ungewöhnlichen Modus bieten: eine Spielvariante für zwei Zocker via Splitscreen. Wenn diese technisch sauber implementiert wird, dürfte uns im November ein Titel mit Langzeitmotivation bevorstehen.

Was bewegt die Nintendo-64-User derzeit? Welche Fragen beschäftigen die Fans in aller Welt? In unserer Rubrik „Nachgefragt bei ...“ fühlen wir Firmenvertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusiv-Interview die heißesten News. Diesmal löcherten wir Reza Abdolali von Crave mit unseren Fragen. Er erzählte uns unter anderem etwas über die Firmenpolitik von Crave und informierte uns über die neuen Exkursionen eines gewissen Geckos.

Reza Abdolali (27) ist PR-Manager für Europa bei Crave Entertainment.

N-ZONE *Crave ist noch ein recht junges Unternehmen. Erzähle uns etwas über euch und eure Firmenpolitik.*

Reza Abdolali: *1997 wurde Crave Entertainment in Los Angeles gegründet, wo sich auch der weltweite Hauptsitz des Unternehmens befindet. Die Europazentrale von Crave Entertainment ist in Hamburg ansässig und hat im April dieses Jahres die Geschäftstätigkeit aufgenommen. Diesseits des großen Teiches gibt es noch Crave-Niederlassungen in London und Paris. Die europäischen Geschäftsstellen von Crave Entertainment haben ihr Hauptstandbein im Publishing-Geschäft, sie verstehen sich jedoch ebenso als Anlaufstellen für europäische Entwicklerteams. In Zukunft wird Europa als Standort für Videospiele-Developer stark an Bedeutung gewinnen. Beispielsweise wurde unser 3D-Beat'em-Up Fighting Force 64 komplett in Großbritannien entwickelt, weitere europäische Produktionen aus dem Hause Crave Entertainment sind bereits geplant. Als lizenzierter Third-Party-Entwickler bietet Crave Entertainment Software-Titel für Nintendo 64, Game Boy Color, Dreamcast, PC und PlayStation an. In Zusammenarbeit mit starken Partnern in der ganzen Welt veröffentlicht Crave Entertainment darüber hinaus auch extern entwickelte Spiele, u. a. von Genki, Ltd. aus Japan.*

N-ZONE *Ihr plant eine Umsetzung von Gex 3 für das N64. Welche Änderungen oder Verbesserungen können wir im Vergleich zur PlayStation-Version erwarten?*

Reza: *In der Version für Nintendo 64 sind einige exklusive Level-Abschnitte enthalten, mit denen die PlayStation-Version nicht aufwarten konnte. Zudem haben die Entwickler an den dynamischen Kameraperspektiven gearbeitet, die bei 3D-Jump&Runs immer eine große Herausforderung für die Programmierer darstellen. Gex 3 – Enter the Gecko bietet jetzt eine intelligente Kameraführung, die dem Spieler stets perfekte Einsicht in das Spielgeschehen gewährt.*

N-ZONE *Welche Titel sind noch für dieses und das nächste Jahr geplant?*

Reza: *Neben den Nintendo 64-Titeln Gex 3 – Enter the Gecko, Fighting Force 64, Asteroids Hyper 64 und Battlezone 64 werden wir Ende des Jahres noch zwei Spiele für den Game Boy Color auf den Markt bringen: Godzilla – The Series und Ein Schweinchen namens Babe. Für das Frühjahr 2000 sind zur Zeit noch einige Titel im Gespräch, mehr können wir zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nicht verraten ...*

N-ZONE *Werdet ihr auch den Dolphin mit Software unterstützen?*

Reza: *Als junger und sehr flexibler Publisher werden wir natürlich auch auf die neue Nintendo-Konsole setzen. Auf internationaler Ebene können wir auf eine sehr gute und erfolgreiche Zusammenarbeit mit Nintendo zurückblicken. Wir werden uns hinsichtlich Produktneuentwicklungen definitiv für Dolphin engagieren, ohne jedoch die bereits vorhandenen Konsolen zu vernachlässigen. Auch in Zukunft wird es aus unserem Hause noch eine Menge Titel für Nintendo 64 und Game Boy Color geben.*

N-ZONE *Wie schätzt ihr die neue Nintendo-Konsole ein?*

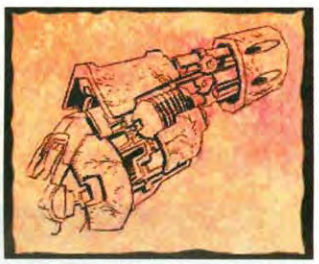
Reza: *Hinsichtlich der technischen Leistungsfähigkeit wirken die bekannten Daten des Dolphin überwältigend. Der Industrieveteran Nintendo hat jedoch noch nie versucht, eine Konsole allein durch pure Hardware-Power zu etablieren. Innovative Features sowie intelligente Software, die der Konkurrenz immer einen ganzen Schritt voraus war, hat Nintendo zu dem Ruf verholfen, den es heute genießt. Das Projekt Dolphin wird da keine Ausnahme machen und hinsichtlich des Erfolges in die Fußstapfen seiner Vorgängerkonsolen aus dem Hause Nintendo treten.*

Daikatana

Egoshooter vom Kultdesigner

John Romero, einer der Begründer des Egoshooter-Genres, arbeitet schon seit ewigen Zeiten an seinem neuen Meisterwerk. Die primäre Entwicklung findet dabei auf dem PC statt, aber die N64-Variante soll bereits kurze Zeit später erscheinen. Vage wurde das 1. Quartal 2000 als Veröffentlichungstermin von Mitsui genannt. Im Spiel dreht es sich um die Exkursionen von Hiro Miyamoto (ob die Namensähnlichkeit mit dem Stardesigner von Nintendo beabsichtigt ist?), der im Jahre 2455 den Mord an seinem Großvater Toshiro Ebihara rächen will. Dieser hatte eine Zeitmaschine in Form eines Daikatana-Schwertes entdeckt, wurde aber von seinem finsteren Assistenten umgebracht, der mit dem mächtigen Schwert seine eigenen Pläne verfolgen will.

Um den Bösewicht zu stoppen, müßt ihr zahlreiche Zeitzonen durchqueren und dabei in gewohnter Manier alles niedermachen, was euch vor die verschiedenen Flinten kommt. *(mm)*



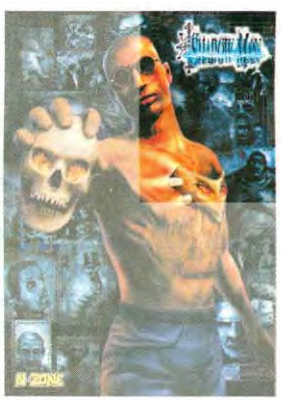
Designstudie: eine der insgesamt 32 Waffen, die Daikatana bieten soll.

Bei Daikatana geht es durch verschiedene Zeitzonen – Abwechslung scheint also garantiert zu sein.

So geht's:

Der Shadow-Man-Starschnitt

Dem Helden des kommenden Megahits *Shadow Man*, Mike LeRoi, ist unser neuer Starschnitt gewidmet. In dieser und den nächsten zwei Ausgaben findet ihr jeweils einen Teil von ihm.



In dieser Ausgabe ist der zweite Teil des Starschnitts enthalten. Hier seht ihr, was euch in den kommenden Monaten erwartet.

Activate 99

Activision-Action in adeligem Ambiente

Ende Juli lud Activision auf das noble Anwesen Dundas, um hinter dicken Schloßmauern und in finsteren Kammern die neuesten N64-Kracher für die kommenden Monate zu präsentieren. Nachfolgend stellen wir euch die Titel kurz und knapp vor.

© Disney/Pixar

Bei Toy Story 2 werden schöne grafische Effekte und viel Spielwitz geboten.

Toy Story 2

Neben dem altbekannten Protagonisten Buzz Lightyear tauchen im zweiten Teil des Action-Adventures neue Charaktere auf, die dem Helden das Leben in den 3D-Umgebungen schwer machen. Insgesamt beherrscht ihr 32 verschiedene Aktionen, um mit den diversen Bossgegnern fertig zu werden. Buzz nutzt beispielsweise Sofapolster als Trampoline und schaltet bei Bedarf in die Ego-Perspektive, um so Gegner besser aufs Korn nehmen zu können. Die technisch vielversprechende Umsetzung des Films ist für Anfang 2000 geplant.

X-Men

Das für Februar 2000 angekündigte 3D-Beat-'em-Up rund um die Marvel-Comic-Helden läßt aus zwölf Charakteren wählen, neben bekannten Gesichtern stellen sich auch neue Fighter zum Kampf. Durch eine Verwandlung der Recken sind spektakuläre Special-Moves wie ein Teleport oder das Einfrieren des Kontrahenten möglich. Interaktionen mit den 3D-Hintergründen sowie versteckte Kämpfer und Arenen machen *X-Men* zu einem aussichtsreichen Prügler, den nicht nur Genrefans im Auge behalten sollten.

Die prächtigen Prügeleien finden auch im Big Apple statt.

Spiderman

Alle Bewegungsabläufe des bekannten Helden wurden im besten Comic-Stil auf den Bildschirm gebannt. Neben deftigen Prügeleien, in denen die Feinde kurzerhand eingesponnen werden, ist auch taktisch kluges Vorgehen vonnöten, um etwa Geiseln aus der Gewalt von Entführern zu befreien. Technisch macht das Game schon jetzt einen guten Eindruck. Krabbelt die Spinne an der Decke entlang, wird diese durchsichtig, um die Übersicht zu wahren. Spiderman wird sich erst im nächsten Jahr über den Bildschirm schwingen.

Disney's Magical Tetris Challenge

Das für den 10. September '99 geplante Spiel bietet unter anderem einen Story-Mode, in dem alle bekannten und beliebten Charaktere wie Goofy oder Minnie mit von der Partie sind. Vor allem der Spielspaß verheißende Zwei-Spielermodus dürfte den Titel nicht nur für Disney-Fans interessant machen.

© Disney/Pixar

Mickey und Minnie blicken gebannt auf die bedrohlich steigenden Steinbauten.

Space Invaders

Die Endgegner verlangen taktisches Geschick beim Ballern.

Der Kult-Shooter kehrt in überarbeitetem Gewand Ende 1999 auf das N64 zurück und verbindet klassisches Gameplay mit neuem 3D-Look. Neben 18 verschiedenen Alien-Arten warten zehn riesige Bossgegner, ein Zweispielermodus sowie die Urvariante des Oldies auf schießwütige Spieler.

Fans des gelenkigen Superhelden können sich auf authentische Moves freuen.

Vigilante 8: Zweite Herausforderung

Die Fortsetzung der technisch beeindruckenden Racing-Ballerorgie bietet zehn Arenen und 18 Boliden samt Fahrern, die sich aus altbekannten und neuen Typen zusammensetzen. Die Grafik wurde nochmals aufgepeppt, durch das Ausschalten anderer Vehikel erhaltet ihr zusätzliche Upgrades, mit denen der eigene Wagen aufgebohrt werden kann. Der Fuhrpark des zweiten Teils (Erscheinungstermin: Ende 1999) umfaßt unter anderem ein Hover- sowie ein Mondfahrzeug, auch ein umfangreicheres Waffenarsenal wird geboten. Die Vier-Spieler-Verschrottungsschlacht dürfte einer der Höhepunkte dieses Titels werden.

Die Verschrottungsorgien können auch mit futuristischen Fahrzeugen gestartet werden.

Rollenspiel, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA GAIDEN

Welches Spiel ist – einschließlich der Charts in dieser Ausgabe – schon seit acht Monaten eure absolute Nummer 1? Welches Game konnte die bislang höchste N-Zone-Wertung aller Zeiten einfahren? Es handelt sich natürlich um das Miyamoto-Meisterwerk Zelda: Ocarina Of Time. Noch vor der Nintendo Space World in Japan, wo der Nachfolger in spielbarer Form präsentiert werden soll, sickerten endlich die ersten Screenshots und Infos zu Zelda Gaiden durch.

Natürlich werdet ihr bei dem für das Jahr 2000 Zelda Gaiden auch mit neuen Feinden konfrontiert. Diese unförmige Kreatur wirkt vor allem durch ihre scharfen Krallen bedrohlich.

Die kräftigen, prächtigen Farben wirken verträumt und malerisch. Zelda Gaiden von Shigeru Miyamoto dürfte es mit Bravour schaffen, eine künstliche Welt real wirken zu lassen.

Über die genaue Story ist leider noch nichts bekannt, aber wie auch bei *Zelda: Ocarina Of Time* kann man getrost von einer Geschichte mit epischen Ausmaßen ausgehen – alles andere wäre eine faustdicke Überraschung. Mit neuen Items, Gegnern und Schauplätzen dürfte auf jeden Fall zu rechnen sein. Zudem wird man den sympathischen, agilen Link mit neuen Aktionsmöglichkeiten ausstatten. Was die Statusleiste, die auf allen Screenshots im unteren Bereich zu sehen ist, zu bedeuten hat, wird sich zwar erst noch herausstellen, aber eventuell kann man auf ihr den Wechsel zwischen Tag und Nacht ablesen. Grafisch werden Miyamoto und Co. den ohnehin schon beeindruckenden Vorgänger wohl noch toppen können, denn in den Punkten Detailreichtum und Farbenpracht wirkt *Zelda Gaiden* extrem beeindruckend – und das, obwohl diese Screens von einer sehr frühen Fassung stammen und man an der Technik bis zum Release noch feilen wird. Auffällig ist die knallige, zum Teil bizarre Farbgebung, die eine gänzlich andere Atmosphäre erzeugt als der Vorgänger. Wir können uns offenbar auf einen absolut frischen Spielgenuß einstellen. Die weitere Entwicklung von *Zelda Gaiden* werden wir in den nächsten Monaten aufmerksam verfolgen und unsere Eindrücke an euch weitergeben.

Marco Marzinkowski

Auf Ausritte im Umfeld von Hyrule müßt ihr euch auch diesmal einstellen. Auffällig ist die neue Anzeige in unteren Bereich des Screens. Welchen Zweck diese erfüllt, ist derzeit noch nicht klar.

. ERSTER EINDRUCK

Titel:	Zelda Gaiden
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Levels:	tba.
Rumble Pak-Unterstützung	tba.
Expansion Pak	tba.
Hersteller:	Nintendo
Preis:	tba.
Release:	2000
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Für voreilige Lobeshymnen ist es zwar noch zu früh, doch scheint sich jetzt schon abzuzeichnen, daß Nintendo mit Zelda Gaiden den bahnbrechenden Erfolg des Vorgängers locker wiederholen kann. Eine detailverbesserte Grafik und das bewährte Miyamoto-Gamedesign – mit diesen Zutaten kann einfach nichts schiefgehen.

Jump&Run, 1-4 Spieler, Rare

DONKEY KONG 64

Die Nintendo-Gemeinde wartet mit Spannung auf Kongs neueste Abenteuer in 64-Bit-Qualität. Die Programmierer bei Rare arbeiten angeblich sogar rund um die Uhr, um das heiß ersehnte Spiel rechtzeitig zu Weihnachten auf eure Gabentische zu zaubern.

Ein Schnappschuß aus dem Familienalbum des Kong-Clans. Oma und Opa Kong sollen übrigens nicht im Game vorkommen.

Los Angeles im Mai 1999: Rare Software führt die erste öffentliche Demonstration ihres potentiellen Hits *Donkey Kong 64* vor. Die Fachpresse ist sprachlos und der Videogamer kriegt feuchte Augen. Wohl kaum ein anderes Spiel wird derzeit sehnlicher erwartet als die neuesten Abenteuer des durchgeknallten Affen und seiner Freunde. Seit der E3 sind nun gut drei Monate vergangen und Rare hält sich mit Infos zu Kongs Abenteuern auf dem N64 dezent zurück. Wenden wir uns daher den bisher bekannten Fakten zu: *DK64* wird zur Überraschung der meisten Jump&Run Freunde einen Mehrspieler-Modus bieten, wobei es sich hierbei um ein fast eigenständiges Spiel handeln soll. Ganz ähnlich wie in Rares indiziertem Ego-Shooter werden sich hier bis zu vier Spieler-Äffchen in geschlossenen Arenen duellieren. Zartbesaitete Naturen müssen sich aber keine Sorgen machen: Laut Rare werden diese „Gefechte" eher witzig und keineswegs brutal ausfallen. Rare benutzt für *Donkey Kong 64* ein ähnliches Terrain wie schon in *Banjo-Kazooie*: Eure Affen bewegen sich durch eine riesige 3D-Welt, voll mit witzigen Gegnern und intelligenten Puzzles. Wie es scheint haben die britischen Entwickler Elemente aus ihren früheren Erfolgsspielen eingebaut: So müßt Ihr in einer Stage - ähnlich wie in *Diddy Kong Racing* - durch farbige Tunnels brausen, während Ihr in anderen Levels in der Ego-Perspektive wie ein Scharfschütze entfernte Gegner ausschaltet. Neben Donkey und Diddy Kong werden außerdem noch drei weitere Charaktere das Bestiarium des Spiels komplettieren: Tiny, Lanky und Chunky Kong. Die Unterschiede der Figuren sind nicht nur kosmetischer Natur, denn ihr werdet alle fünf Charaktere und ihre Fähigkeiten kombinieren müssen, um in späteren Abschnitten des Spiels überhaupt weiterzukommen. Weiterhin unklar ist übrigens auch, ob *Donkey Kong 64* wie in den U.S.A. im Bundle mit dem Expansion-Pak erscheinen wird. Diese Entscheidung wird sich natürlich auch auf den Ladenpreis des Programms auswirken. Doch ohne diese Speichererweiterung wird das Spiel aufgrund seiner hohen Ansprüche an die Technik erst gar nicht laufen.

Die verschiedenen Fähigkeiten der Affensippschaft bringen viel Abwechslung ins Spiel.

Zum Thema Release schwirren mehrere Daten im Internet herum: So war kürzlich zu hören, daß die Spieler in den U.S.A. bereits am 22. November in den Genuß des affigen Spiels kommen sollen. Rare selbst schweigt sich zu dem Thema aus, einziger Kommentar der Entwickler: „Es kommt in die Läden, wenn es fertig ist".

Sascha Gliss

ERSTER EINDRUCK

Titel:	***Donkey Kong 64***
Genre:	***Jump & Run***
Spieler:	***1-4***
Levels:	***Acht Welten***
Rumble-Pak-Unterstützung:	***Ja***
Expansion Pak:	***Ja*** *(zwingend erforderlich)*
Hersteller:	***Rare/Nintendo***
Preis:	***tba.***
Release:	***Dezember***
Einschätzung:	***Super***

Beurteilung: Kein Zweifel-Donkey Kong 64 wird der Bestseller des kommenden Weihnachtsgeschäfts! Grafik, Sound und Leveldesign sind vom Feinsten.

Zwischen-Bosse wie dieser sind nicht nur riesig und extrem detailliert gezeichnet, sie sollen auch ziemlich intelligent kämpfen.

Und noch ein Zwischengegner: Wer bisher dachte Gorillas wären riesig, hat wohl noch nicht die Bosse in DK64 bestaunt.

Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

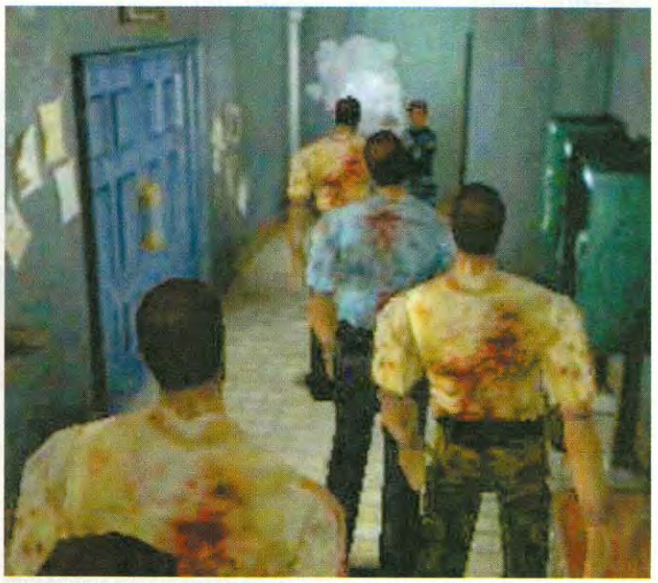
RESIDENT EVIL 64

Die Entwickler der Angel Studios sorgen dafür, daß allen Zombiejägern, die bisher neidisch auf die Sony-Konsole geschielt haben, bald auch auf dem N64 das Blut in den Adern gefriert – bei der Jagd durch von Untoten übersäte Straßen.

In diesem schrottreifen Bus attackieren euch modrige Schwarzfahrer. In dieser Situation heißt es, schnell den Abzug zu ziehen, da kein Raum zum Ausweichen vorhanden ist.

Als ob die hungrige Zombiebrut nicht schon genug Schrecken verbreitet, warten weitere possierliche Kreaturen auf euch.

Nachdem ihr den grauenhaften Ereignissen auf den Straßen entkommen seid, geht ihr daran, die Geheimnisse der Polizeistation zu lüften.



Die zahlreichen, herumschwankenden Untoten kennen bei der Suche nach frischem Menschenfleisch keine Gnade, daher ist ein ausreichender Munitionsvorrat (über)lebensnotwendig.

Seinen ersten Arbeitstag im Raccoon Police Department hatte sich Nachwuchs-Cop Leon S. Kennedy wohl anders vorgestellt. Noch bevor er seine neue Arbeitsstelle erreicht, wollen ihm blutrünstige Zombies ans Leder. Die schreckliche Begegnung der untoten Art muß auch Claire Redfield machen, die sich am anderen Ende der Geisterstadt auf die Suche nach ihrem verschollenen Bruder macht. Ihr beginnt euer Gänsehaut-Abenteuer entweder mit Leon oder Claire und habt anfangs lediglich eine Pistole bzw. ein Messer zur Verfügung, um euch die untoten Massen vom Leib zu halten. Später sorgen verbesserte Schußwaffen wie eine Uzi oder die klassische Schrotflinte für bessere Verteidigung, diese sind bei der stetig steigenden Zahl und Artenvielfalt der Mutationen auch dringend notwendig, um nicht vorzeitig als mundgerechte Monstermahlzeit zu enden. Munition und Heilkräuter finden aufmerksame Abenteurer durch das Verschieben von Kisten oder gut versteckt in dunklen Ecken. Den Entwicklern ist es gelungen, die N64-Version grafisch noch aufzubohren, so wanken die vermodernden Gestalten dank Expansion-Pak-Unterstützung in High Res-Auflösung über den Bildschirm. Auch auf die atmosphärischen Cutszenen brauchen Nintendo-Cops nicht zu verzichten, durch ein spezielles Kompressionsverfahren sind viele der Sequenzen im schaurigen Spiel enthalten. Neben neuen Alternativ-Outfits und Surround-Sound sorgt der Randomizer, der Gegenstände bei einem nochmaligen Spielbeginn zufällig in den Räumen verteilt, bei unerschrockenen Monsterjägern für Langzeitmotivation.

Jens Quentin

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Resident Evil 64
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Levels:	Entfällt
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Extension Pak	Ja
Hersteller:	Capcorn
Preis:	tba.
Release:	1. März '96
Einschätzung:	Super

Beurteilung: *Nach langer Wartezeit wanken die untoten Horden nun endlich auf das N64 zu und dürften neben schaurigen Spielspaß für Gänsehaut und eine unerreichte Schockeratmosphäre mit Überraschungen sorgen.*

Action, 1-4 Spieler, Acclaim

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Es müssen nicht immer Dinosaurier sein! Im nächsten Action-Reißer von Acclaim tretet ihr als Kammerjäger gegen eine außerirdische Insektenplage an.

Die Gegner erleben ihr blaues Wunder! Im Kampf gegen das außerirdische Natterngezücht könnt ihr diverse Waffen einsetzen, deren Wirkung oft durch flächendeckende Lichteffekte verdeutlicht wird.

Zum Wohle der Menschheit wandert ihr in *Armorines: Project S.W.A.R.M.* durch fünf komplexe Landschaften, in denen ihr von bissigen Käfern, Spinnen oder Wanzen angegriffen werdet. Während ihr versucht, Geiseln zu befreien oder strategisch wichtige Punkte einzunehmen, wehrt ihr die Monster mit eurem Blaster ab. Die Waffe könnt ihr im Spielverlauf weiter aufrüsten. Werdet ihr von dem tückischen Ungeziefer in einer Silo-Anlage, an einer Staustufe oder in einer geheimnisvollen Pyramide überrascht, haltet so lange mit Raketen oder Plasmastrahlen drauf, bis die Biester den Geist aufgeben. Eure Widersacher nutzen geschickt das Terrain. So decken sie euch zum Beispiel von erhöhten Ebenen mit Feuerbällen ein. Wer sich unter diesen Bedingungen bewährt, wird befördert.

Wenn dieser riesige Blutegel so nahe an euch herangehüpft ist, kommt jede Ausweichaktion zu spät. Jetzt müßt ihr euren Blaster sprechen lassen.

Mit der Hygiene nimmt man es auf den Toiletten der unterirdischen Basis anscheinend nicht so genau. Hinter der Tür zum stillen Örtchen lauert eine fette Wanze, die ihr mit präzisen Schüssen vertreibt.

Im Fadenkreuz

Der Vernichtungsfeldzug kann in bestimmten Sequenzen von *Armorines: Project S.W.A.R.M.* auch aus der Perspektive eines Bordschützen geführt werden. Wenn ihr auf einem Schienenpanzer durch das Szenario gleitet oder in einem Boot durch den Dschungel dümpelt, seht ihr, wie die aufwendig animierten Insekten in eurem Sperrfeuer zusammensacken. Die Radaranlagen, Laboratorien und Befehlsbunker, die ihr zurückerobern müßt, werden grafisch gut dargestellt. Wenn ihr zum Beispiel über eine Hängebrücke marschiert, bewegt sich deren Konstruktionen. Durch funkelnde Spezialeffekte und furchteinflößende Sounds fühlt ihr euch in dieser Acclaim-Produktion in einen Abwehrkampf versetzt, dessen Atmosphäre stark an den Kinofilm *Starship Troopers* erinnert.

Florian Brich

Dieser Schienenpanzer ist für die Missionen gedacht, in denen ihr die Ungeziefer-Horden als Bordschütze niedermähen müßt.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Armorines: Project S.W.A.R.M.
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Levels:	22
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Extention Pak	Ja
Hersteller:	Acclaim
Preis:	tba.
Release:	Dezember
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: *Das flink animierte Ungeziefer von Armorines Project S.W.A.R.M. wird nicht nur Turok-2-Fans in seinen Bann ziehen. Die hohe Gegnerintelligenz, die Kanoniersequenzen und der Zwei-Spieler-Kooperationsmodus sollten jeden Actionfan ans Geschütz locken.*

Rennspiel, 1-2 Spieler, Lego Media

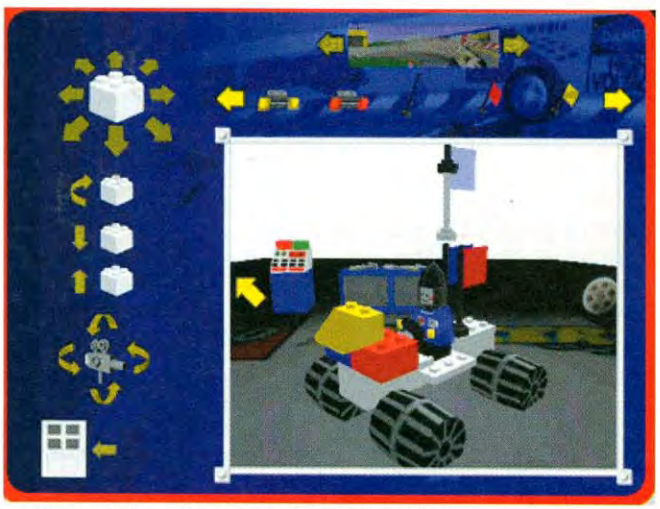
LEGO RACERS

Wohl kaum ein Kind in der ehemals „freien" Welt kennt sie nicht: Lego-Steine gehören zur westlichen Kultur wie Coca-Cola oder Blue Jeans. Zum ersten Mal in der Firmengeschichte entwickelt das dänische Unternehmen jetzt ein Videospiel.

Und Gaaaas! Ein guter Start ist auch mit Lego-Autos sehr wichtig für das folgende Rennen.

Lego Racer simuliert eine Rennmeisterschaft mit Flitzern, die ausschließlich aus den kantigen Plastikwürfeln bestehen. Zu Beginn des Spiels ist euer heißer Bolide allerdings nicht mehr als ein Haufen ungeordneter Steinchen, zusammenbauen müßt ihr ihn schon selber. Insgesamt stehen acht Bausätze zur Wahl, wie der Wagen letztlich aussieht, ist allerdings alleine Sache des „Ingenieurs". Die Konstruktion des Autos wird direkten Einfluß auf das Fahrverhalten und die Aerodynamik haben, wer Unsinn zusammenbastelt, wird also nicht weit kommen. Wenn Ihr Euch noch an die kleinen Lego-Männchen mit den gelben Köpfen erinnern könnt, wird Euch die nächste Prozedur bekannt vorkommen. Ihr setzt nämlich jetzt eure Spielfigur aus einer Vielzahl von Einzelteilen zusammen. Dann noch schnell einen schmissigen Namen für Fahrer und Auto eingetragen, und schon kann's losgehen. Die Strecken sind ebenfalls erwartungsgemäß komplett aus Lego-Klötzchen zusammengesetzt. So stehen am Fahrbahnrand die herrlich eckigen, giftig grünen Plastik-Bäume herum, kleine Lego-Häuschen sind in der Landschaft verteilt, und natürlich schauen Lego-Männchen Eurem Treiben auf der Straße zu. Die Rennen laufen ähnlich wie in anderen Spielen ab: Ihr schlagt euch mit bis zu fünf Gegnern herum und sammelt unterwegs zufällig verteilte Power-Ups ein. So lassen sich beispielsweise ein Turbobooster, ein Ölsprüher oder ein Maschinengewehr an das Gefährt klinken. Das Ziel des Spiels ist es, die Meisterschaften zu gewinnen, um so euren Gegnern Teile ihrer Autos abzuluchsen, die ihr dann geschickt in Euer eigenes Design integrieren könnt. Wer die meisten Lego-Steinchen sammelt, der kann sich im späteren Verlauf des Spiels den besten Flitzer basteln. In der uns vorliegenden Version konnten nur zwei menschliche Fahrer gegeneinander antreten. Wir haben schon mal unsere Plastik-Steine hervorgekramt und testen das Spiel in einer der nächsten Ausgaben ausführlich.

Sascha Gliss



Im Konstruktions-Screen toben sich verhinderte Lego-Genies aus.

Krieg der Klötzchen: Der Zweispielermodus im Splitscreen.

Legoland läßt grüßen: Alle Objekte an der Strecke bestehen aus den kleinen Plastikblöcken.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Lego Racers*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *12 Strecken*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *tba.*
Expansion Pak: ..... *tba.*
Hersteller: ... *Lego Media/High Voltage*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Oktober '99*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Lego Racers weckt das Mad Mäxchen in mir! Endlich kann ich wieder mit den bunten Klötzchen spielen, und muß dafür nicht meinen alten Lego-Kasten aus dem Keller holen Racers macht einen witzigen Eindruck und könnte mit seiner unverbrauchten Spielidee frischen Wind ins Renn-Genre bringen. Vormerken!

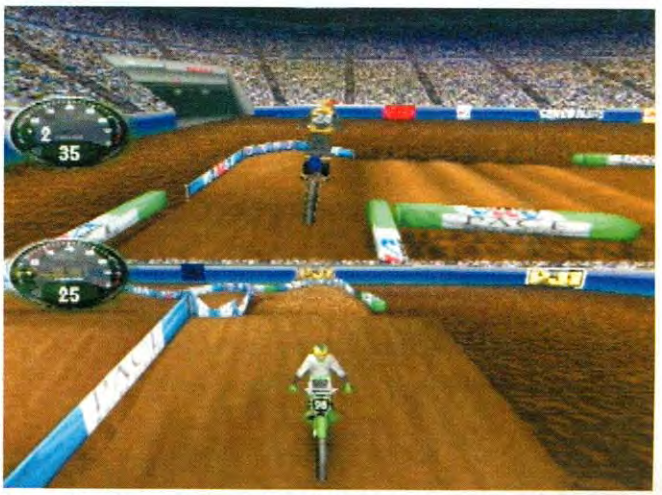
Rennspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

SUPERCROSS 2000

Bald können Freunde der US-amerikanischen Motorcross-Szene den Helmgurt festschnallen, um über staubige Pisten zu jagen und wilde Stunts zu vollführen.

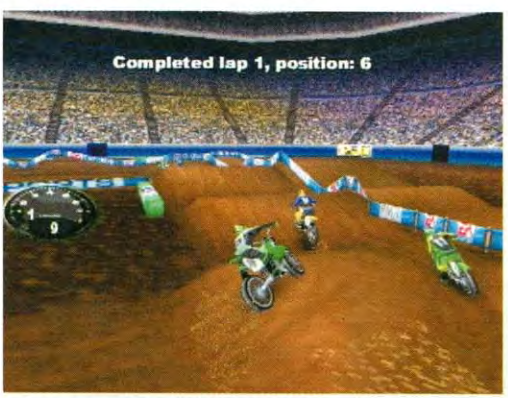
Als Austragungsorte des in den USA sehr beliebten Motorsports dienen große Stadien und Hallen (z. B. der Houston Astrodome oder das Texas Stadium), die ansonsten typisch amerikanischen Sportarten wie Football oder Baseball vorbehalten sind. Bevor ihr euch auf das Bike schwingen und einen der 16 Kurse unsicher machen könnt, solltet ihr aus dem erlesenen Fahrerfeld euren Liebling aussuchen. Genau wie bei den bisherigen Sporttiteln hat EA auch für dieses Produkt eine Lizenz erworben, so daß 25 Stars der Szene (von Jeff Emig bis zum Freestyle-Champ Mike Meyzger) am Start stehen. Bevor auf den sandigen Strecken die Räder zum Durchdrehen gebracht werden, tüfteln fleißige Mechanikernaturen an den Bikes, um mit entscheidenden Änderungen an Federung, Drehzahl oder Traktion das letzte PS aus den Maschinen der Marke Honda, Kawasaki, Yamaha oder Suzuki zu kitzeln. Bei offenen Austragungsorten müssen die Raser auch mit miesen Wetterbedingungen wie strömendem Regen rechnen, was das Renngeschehen schnell zu einer feucht-fröhlichen Schlammschlacht werden läßt. Wer sich nicht mit den anderen Fahrern auf dem Rundkurs um die Pole Position streiten will, kann seine Fahr- und Sprungkünste im Freestyle-Modus unter Beweis stellen. Dort können in drei Stuntarenen mittels bestimmter Tastenkombinationen spektakuläre Tricks und Stunts wie der „Barhop“ oder der „Nacnac“ vollführt werden. Neben dem spaßigen Zweispielermodus sorgt die Möglichkeit, als namenloser Rookie eine steile Cross-Karriere mit umfangreichem Statistikteil zu starten, für Langzeitmotivation. Die akkurat umgesetzte Fahrphysik der Zweiräder sowie das realistische Verhalten der Biker fällt schon nach wenigen Runden angenehm ins Auge. Beim furiosen Ritt über wilde Buckelpisten arbeitet die Federung der Maschinen sichtbar mit, und in engen Steilkehren legt sich der Biker stilecht in die Kurve. Zieht man den Analogstick nach hinten, folgt eine furiose Fahrt auf dem Hinterrad, die bei unvorsichtigen Rasern leicht zu einem unfreiwilligen Abstieg führen kann.

Jens Quentin

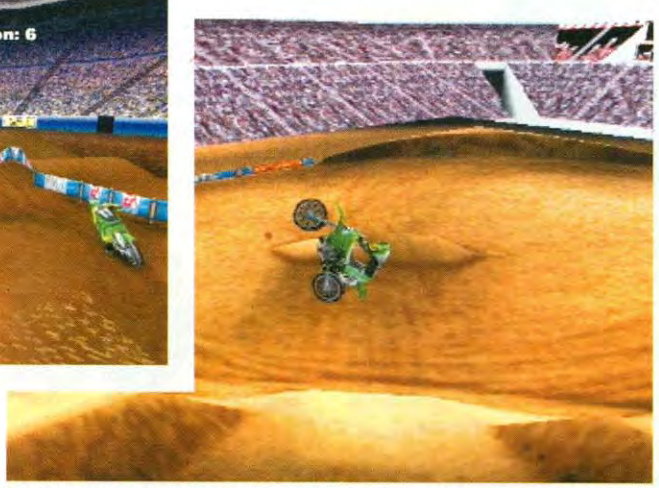


Im spaßigen Zweispielermodus sind verschiedene Kameraperspektiven anwählbar, um die Aktionen der Piloten einzufangen.

Der Titel besticht durch realistische Bewegungen der Biker und einer gut umgesetzten Fahrphysik der motorisierten Zweiräder.



Die aggressiven Maschinen wühlen den Dreck in den Arenen ordentlich auf. Nur durch eine gute Kurventechnik kämpft ihr euch im dichten Fahrerfeld stetig nach vorn.



Im herausfordernden Freestyle-Modus kommt es auf spektakuläre Stunts, Tricks und Sprünge statt auf Geschwindigkeit an.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Supercross 2000
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Levels:	16 Kurse
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	Electronic Arts
Preis:	ca. DM 100,-
Release:	November '99
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Die akkurate Fahrphysik der Zweiräder und die spektakulären Stunt-Aktionen der tollkühnen Fahrer machen Supercross 2000 zu einem spaßigen Renner mit Simulationsanleihen, den nicht nur Hobby-Biker im Auge behalten sollten.

Bei einer derart heftigen Explosion wird die Wurmbrut ordentlich durchgeschüttelt und büßt eine Unmenge Trefferpunkte ein.

Wahl der Waffen: Das Spiel wird eine Vielzahl von Vernichtungsmitteln bieten, die ihr bequem aus einem Menü herauspicken dürft.

Strategie, 1-8 Spieler, Infogrames

WORMS ARMAGEDDON

Mit Worms Armageddon bastelt Infogrames derzeit an einer Zerstörungsorgie biblischen Ausmaßes, die euch aber auch Geschick und Taktik abverlangen wird.

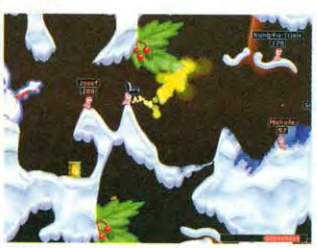
Luftschlag: Da kann sogar das Huhn nur verdutzt schauen.

Bei *Worms Armageddon* handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel, bei dem ihr ein Team aus mehreren Würmern kommandiert. In diversen Ein- und Mehrspielermodi bewegt ihr eure kleinen Kampfgenossen über bunte 2D-Landschaften, die aus der Seitenansicht gezeigt werden. Bevor ihr die Computergegner oder eure Freunde mit abgefahrenen Waffen unter Beschuß nehmt, trainiert ihr zunächst, wie Pistole, Schrotflinte oder Granatwerfer präzise ausgerichtet werden. Denn je näher das Projektil beim Gegner einschlägt, desto mehr Trefferpunkte werden ihm abgezogen. Um euch in dem verwinkelten Terrain in eine günstige Position zu bringen, müßt ihr die Würmer manchmal sogar an einem Seil durchs Einsatzgebiet schwingen.

Wenn ihr euren Widersachern ein scharfgemachtes Schaf entgegen schickt, fliegen gleich die Löcher aus der Käselandschaft.

Exotische Waffen

Das Gameplay von *Worms Armageddon* lebt vor allem von den extravaganten Waffen, mit denen ihr eure Gegner in ihr Verderben, z. B. das todbringende Wasser, treiben könnt. Vom zielsuchenden Schaf im Superman-Kostüm über die Heilige Handgranate bis hin zum Armaggedon-Kometensturm bietet der Titel alles, was die schräge Phantasie der englischen Entwickler von Team 17 hergegeben hat. Und wenn ihr eine strategisch wichtige Brücke einnehmen wollt, bombardiert ihr die gegnerischen Winzlinge mit Streubananen oder laßt eine Kuhherde mit Zeitzündern los. Zudem krallt ihr euch Medizin und andere Extras – da runter auch ein Laser-Pointer – aus Kisten, die zufällig über dem Kampfgebiet einschweben.



Mit dem Skunk schaltet ihr auf biologische Kriegsführung um.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Worms Armageddon
Genre:	Strategie
Spieler:	1-8
Levels:	tba.
Rumble-Pak-Unterstützung:	tba.
Expansion Pak:	tba.
Hersteller:	Infogrames
Preis:	tba.
Release:	November
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Da Worms Armageddon den ersten Auftritt der Kampfwürmer auf dem N64 darstellt, werden die Erfahrungen und Verbesserungen der PC- und PlayStation-Vorgänger in diese Umsetzung mit einfließen. Ausgeflippte Waffen, witzige 2D-Hintergründe und ein explosives Gameplay dürften dafür sorgen, daß euch gerade die Mehrspieler-Modi immer wieder ein schadenfrohes Grinsen aufs Gesicht zaubern.

Mit Vollgas an den Gegnern vorbei! Die Grafik in Ridge Racer macht schon jetzt einen hervorragenden Eindruck.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

RIDGE RACER 64

Der Rennspielknüller glänzte bisher auf dem N64 durch Abwesenheit: Ridge Racer lief nur auf der PlayStation. Die Vorzeichen haben sich nun geändert: Nintendo arbeitet an der Umsetzung!

Den rennverrückten Nintendo-Besitzer erwartet mit *Ridge Racer 64* so etwas wie eine Kombination der erfolgreichen Vorgänger. Der neueste Teil der Serie enthält neben sämtliche Strecken der älteren Teile auch reichlich eigenständige Elemente, so daß es sich hier tatsächlich um ein neues Spiel handelt. So könnt ihr Abschnitte der bekannten Strecken befahren, die in anderen Teilen der Serie zwar zu sehen, aber stets unerreichbar waren. Wie üblich bietet das Spiel eine Fülle von Fahrzeugen: Nintendo spricht von über 20. Die allermeisten dieser Autos müßt Ihr Euch jedoch erst durch erfolgreiche „Time Trial"-Sessions erspielen. Absolutes Highlight verspricht der Multiplayermodus zu werden: Hier rasen bis zu vier Spieler um die Wette. Für Teamspieler bietet sich der „Coop"-Modus an, in dem zwei Teams à zwei Spieler gegeneinander antreten.

Sascha Gliss

Das Replay zeigt die Rennen aus allen erdenklichen Perspektiven.

Echte Ridge Racer rasen natürlich auch über Stadtkurse.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .... *Ridge Racer 64*
Genre: .... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: .... *tba.*
Rumble-Pak-Unterstützung: .... *Ja*
Expansion Pak: .... *Nein*
Hersteller: .... *Nintendo*
Preis: .... *tba.*
Release: .... *tba.*
Einschätzung: .... *Super*

Beurteilung: Ridge Racer 64 hat das Zeug zum Blockbuster. Die neuen Elemente wie der Multiplayer-Modus sollten für Abwechslung sorgen, die Grafik wurde nochmal kräftig aufgebohrt und als kleines Schmankerl spendierte Nintendo dem Spiel eine hervorragende Replay-Funktion.

Game It!

Titel des Monats September (PSX) Legacy of Kain: Soul Reaver 89,99

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eisservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 6.8.99 * = noch nicht verfügbar am 6.8. N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier: **Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372** Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert Unsere PSX TOP 10

Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver	84,99
Gungage*	79,99
Legend of Kertia*	79,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Star Wars: Dunkle Bedrohung*	89,99
Racer*	89,99
Ubik	84,99
V-Rally 2	89,99
X-Ploder Pro	99,99

SONY PSX

Abe Exodus	49,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	84,99
AK Tennis*	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Aironauts*	89,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Triology	49,99
Alundra	89,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Ape Escape	99,99
dto. Bundle*	139,99
Apocalypse	87,99
Asterix	87,99
Attack of t. Saucerman	89,99
Baphomets Fluch 2	99,99
Baseball 2000	79,99
Beast Wars	49,99
Big Air	84,99
Big Race USA	84,99
Blasto	89,99
Blaze & Blade	79,99
Bloody Roar 2	89,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99
Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny	89,99
Bugs Life	79,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2 od. 3	49,99
Bust a Move 4	67,99
Carmageddon dt.*	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede*	87,99
Cheatbuch	**24,99**
Chessmaster Millennium	79,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	52,99
Colin McRae Rally	39,99
Colony Wars: Veng.	99,99
Constructor	99,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Croc 2	89,99
Cyber Tiger*	84,99
Destruction Derby 2	49,99
Diablo	49,99
Die Schlümpfe*	94,99
Dino Crisis*	84,99
Driver	84,99
Duke Nuken: Time	82,99
Dune 2000*	84,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Formel 1 97	49,99
Fifa 99	84,99
Fifa 2000*	84,99
Final Fantasy 7	49,99
Formel 1 98	109,99
G-Police 2*	89,99
Gex – Deep over	92,99
Global Domination	99,99
Gran Tourismo	49,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Grand Theft Auto 2*	89,99
Guardian of Crusade	84,99
Monster Seed	92,99
Moto Racer Plat.	49,99
Moto Racer 2	84,99
Music	89,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz*	77,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL 2000*	89,99
Ninja	94,99
O.D.T.	49,99
Omega Boost	89,99
Pharao	77,99
Player Manager	94,99
Point Blank	89,99
Point Blank 2*	89,99
Populous	84,99
Powerboat 2*	84,99
Premier Manager99	79,99
Pro 18 Golf	99,99
Pro Pinball: Timesh.	84,99
Racing Simul. 2	84,99
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rally Cross 2	79,99
Rampage 2	84,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six*	89,99
Rat Attack*	79,99
RC Stunt Copter*	59,99
Real Fishing*	79,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil Directors Cut	82,99
Teil 1 Platinium	49,99
Resident Evil 3*	a.A.
Retro Force	99,99
Revolt*	84,99
Ridge Racer 4	99,99
Risiko	67,99
Rival School	82,99
Riven	64,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	99,99
Rugrats	87,99
Shadowman*	89,99
Shanghai True Val.	52,99
Silent Hill	billig!!
Sled Storm*	89,99
Soul Blade	49,99
South Park*	84,99
Soviet Strike	49,99
Speed Freaks*	89,99
dto. Bundle*	139,99
Sports Car GT	84,99
Spyro the Dragon	99,99
Star Wars: Racer*	89,99
Dunkle Bedrohung*	89,99
Street Fight. Coll. 2*	79,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater	84,99
Supercross feat. Jeremy McGrath	84,99
Swing	72,99
Jeremy Mcgregor	84,99
Streetfighter Alpha 3	84,99
Syphon Filter	89,99
Tai Fu	82,99
Tanktics*	89,99
Techno Mage*	94,99
Tekken 2 Platin.	49,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	84,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinium	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	89,99
Tommi Makinen	84,99
Tony Hawk's Pro Skater	89,99
Treasures of the Deep	49,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	89,99
Ubik*	84,99
UEFA 98/99	84,99
UEFA Striker*	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2	89,99
Versailles	89,99
Vigilante 8	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus	84,99
Viva Fußball	89,99
Vs.	97,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem*	89,99
Wild Arms	89,99
Wild 9	44,99
Wing Over 2	79,99
Wipeout 2097	49,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Pinball*	89,99
Worms Platinium	49,99
Wu Tang Clan*	89,99
WWF Attitude*	79,99
WWF Warzone	64,99
WWF Warzone Platinum	49,99
Xena: Warrior Princess*	84,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.*	79,99
Yoyo's Puzzle Park	79,99
Zero Devide 2	79,99
Hard Edge	92,99
Heart of Darkness	49,99
Hercules	49,99
Hot Wheels*	89,99
Hugo 2*	84,99
International Track & Field	49,99
Jade Cocoon*	79,99
Kensei Sacret Fist	89,99
Kingsley	84,99
KKND	89,99
Leg. of Kain: Soul Raver	89,99
LEGO Racers*	84,99
LEGO Rock Raiders*	94,99
Le Mans 24*	89,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke Plat.*	49,99
Madden NFL 2000	89,99
Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
Metal Gear Solid	89,99
Mickey's World	89,99
Micro Machines V3	49,99
Miss. Impossible*	89,99
Monkey Hero	79,99
Monopoly	59,99

Gamestar-Leserbefragung 9/98: Game It! ist der bevorzugte Versender! Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele: **0190 / 873 268 24**
PC-Spiele: **0190 / 873 268 25**
Computer: **0190 / 882 419 33**
Internet: **0190 / 882 418 84**
täglich von 8–24 Uhr 3,63 DM / Min.

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	84,99
Arcadeshock Pro Joyst.	**69,99**
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	59,99
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**99,99P**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**14,99**
Value Pak 3x15	**29,99**
120 Slot	**34,99**
360 Slot	**44,99**
720 Slot	**59,99**
1080 Slot	**64,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	94,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	**69,99**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads/Dual Shock	19,99
X-Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	**99,99**

NINTENDO N64

All Star Baseball 2000	97,99
Asteroids Hyper*	79,99
Bass Hunter*	99,99
Battle Zone*	99,99
Carmageddon dt.*	89,99
Castlevania	109,99
C & C	104,99
Duke Nukem Zero*	104,99
Earthworm Jim 3D	84,99
Fifa 99	104,99
Fighting Force*	99,99
F-1 World Grand Prix	69,99
F1 World Grand Prix 2	89,99
Gex 3: Deep Cover*	104,99
Hot Wheels*	94,99
Jet Force Gemini*	109,99
Knock Out Kings*	94,99
Lego Racers*	104,99
Mario Golf*	87,99
Mario Kart	69,99
Mario Party	87,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad.*	89,99
NBA Live 2000*	94,99
NFL Blitz*	102,99
NFL Quat. 2000*	99,99
Playmobil Hype	104,99
Premier Manager*	99,99
Racing Sim 2	104,99
Rampage 2 Univ. t.*	104,99
Rayman 2	104,99
Rush 2 Racing	99,99
Shadowgate	104,99
Snowboard Kids 2*	87,99
Shadowman*	104,99
Star Wars: Racer	109,99
Star Wars: Revolt*	99,99
Starcraft*	104,99
The New Tetris*	89,99
Tonic Trouble	104,99
Turok 2	**84,99**
V-Rallye 99	**94,99**
Vigilante 8	114,99
WWF Attitude*	104,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller	57,99
Expansion Pak	**59,99**
Gamebuster	89,99
Memory Card 1MB	**19,99**
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99

ACTION FIGUREN

Neu!	
Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	24,99
Metal Gear Solid je	29,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	29,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99
Dreamcast*	489,99

DREAMCAST HARDWARE

Controller Sega*	54,99
Arcade Stick*	94,99
Keyboard*	54,99
VMU-Card*	54,99
Racing CP*	124,99
Scart Kabel*	44,99
Vibration Pack*	44,99

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings*	84,99
Blue Stinger*	94,99
Buggy Heat*	89,99
Cool Boarders*	89,99
D2*	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Get Bass incl. Angel*	189,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier*	99,99
NBA 2000*	89,99
Penpen*	94,99
Red Dog*	89,99
Sega Rally 2*	109,99
Sonic Adventures*	109,99
Soul Caliber*	89,99
The House ... + Gun*	149,99
Tokyo Highway Chall.*	84,99
Toy Commander*	89,99
UEFA Striker*	94,99
Virtua Fighter*	89,99
Y.A.R.G.*	84,99

Zusammen gekauft = gespart:

Sonic+Virtua Fighter 3+ Metropolis*	**299,99**
DC+VMU+Vibration Pack +Controller*	**629,99**
alles zusammen	**899,99**

Hierauf kein Skonto!!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! (0831/57515 – 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin JE Games Marienfelde Buckower Chaussee 100 – 030/72325248
16761 Hennigsdorf JE Games Postplatz 4 - 03302/272706
21335 Lüneburg Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
35625 Hüttenberg Hauptstr. 149 – 06403/92280
39104 Magdeburg Liebigstr. 6 –
63667 Nidda Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66953 Pirmasens Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen Poststr. 36 - 07031/231914
72070 Tübingen Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim Marktstr. 22 – 07274/778045
76829 Landau Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau Kolpingstr. 3 – 08382/1255
88212 Ravensburg Marktstr. 12 – 0751/3528352
89073 Ulm Hafengasse 23 -0731/9216497
90762 Fürth Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/4876-0
95028 Hof Pfarr 11 – 09281/141490
95615 Marktredwitz Leopoldstr. 52 – 09231/667650 **neu!!**

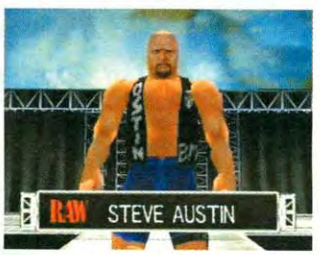
Wrestling, 1-4 Spieler, THQ

WRESTLEMANIA 2000

Mit den WCW-Spielen World Tour und Revenge feierte THQ auf dem N64 große Erfolge – obwohl die WCW-Lizenz am 15. November ausläuft, kommt ihr demnächst in den Genuß eines weiteren Nachfolgers. Interessanterweise wird das hervorragende Spielsystem dabei auf die World Wrestling Federation übertragen – Ring frei für Wrestlemania 2000!

Stone Cold Steve Austin ist hier einfach umwerfend: Harte Treffer ziehen manchmal solche spektakulären Überschläge nach sich.

Das Publikum sieht besser aus als bei WCW/nWo Revenge.



Die Nahaufnahme macht deutlich, daß die Grafik nicht mit WWF Attitude mithalten kann.

Angesichts der Verkaufszahlen und der anhaltenden Popularität von *WCW/nWo Revenge* überrascht es wenig, daß THQ beim neuesten Streich die Spielmechanik beibehalten will. Im Gegensatz zu den Beat-'em-Up-ähnlichen Steuerkreuz-Kommandos der Acclaim-Titel wird hier erneut das bewährte Grappling-System zum Einsatz kommen, das Neulingen einen schnellen Einstieg ins Spiel ermöglicht, ohne Profis in der Manövervielfalt einzuschränken. Die endgültige Anzahl der Wrestler steht derzeit noch nicht fest, doch angesichts des kleineren Kaders der WWF gegenüber der WCW dürften es ein paar weniger sein als bei *WCW/nWo Revenge* – andererseits werdet ihr dadurch garantiert keinen der aktuellen WWF-Stars vermissen. Ähnlich wie beim japanischen Gegenstück *Virtual Championship Wrestling* soll auch *Wrestlemania 2000* einen Editor bieten, bei dem ihr neben dem Aussehen der Wrestler auch einzelne Moves – genauso wie beim großen Konkurrenten WWF Attitude – festlegen dürft. Nähere Details dazu sind allerdings noch nicht bekannt. Auch die Einmärsche der Wrestler sollen aufwendiger als beim Vorgänger werden, und sogar die passenden Musikstücke werden erstmals in der Serie geboten. Während spielerisch alles ziemlich vielversprechend klingt, macht die Grafik derzeit wenig Appetit auf mehr. Die Wrestler wirken ähnlich kantig und undetailliert wie im Vorgänger, was nicht zuletzt im Direktvergleich mit *WWF Attitude* nicht zeitgemäß wirkt. Während Acclaim grafisch wie spielerisch Fortschritte macht, scheinen sich die Entwickler der THQ-Serie zumindest im Technikbereich auf ihren Lorbeeren auszuruhen.

Michael Pruchnicki

Sämtliche Trademark- und Finishing-Moves wie hier der Stone Cold Stunner werden enthalten sein.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Wrestlemania 2000
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Levels:	tba.
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	tba.
Hersteller:	THQ
Preis:	tba.
Release:	Januar 2000
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Dank der bewährten Spielmechanik dürfte auch die WWF-Variante von THQs Hit-Serie zum spaßigen Multiplayer-Spektakel avancieren. Inwieweit der Editor das Spiel von seinen Vorgängern abhebt, bleibt vorerst abzuwarten.

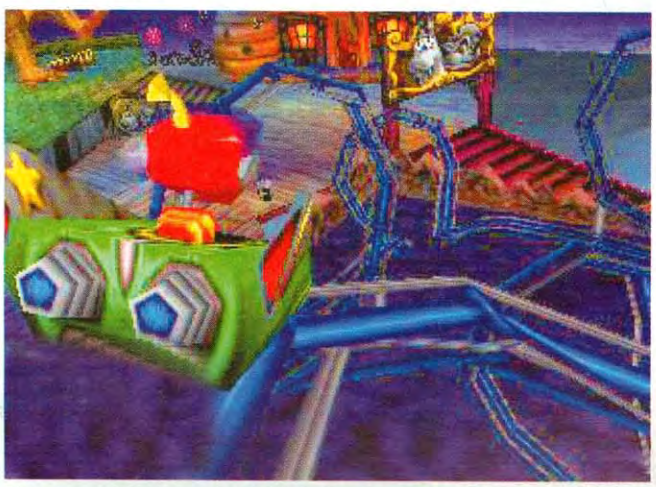
Action-Adventure, 1 Spieler, Ubi Soft

SPROCKET

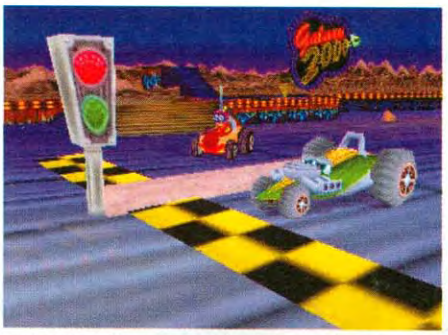
Erst jüngst wurde bekannt, daß mit Sprocket ein weiterer Trickcharakter für Ubi Soft an den Start gehen wird.

Bei *Sprocket* handelt es sich um einen Roboter, den ihr durch sieben umfangreiche Abschnitte eines extragalaktischen Vergnügungspark steuern könnt. Da euer Held auf einem Einrad gelagert ist, rollt ihr durch Minenschächte oder Tempelanlagen und nutzt euren Traktorstrahl, um mit der abgefahrenen Umwelt zu interagieren. Zu euren Aufgaben gehört zum Beispiel die Reparatur eines mechanischen Sauriers oder die Umfärbung der Level-Kulissen. Aufgrund einfallsreicher Minispiele, der geschickten Kameraführung und prächtiger Grafiken könnte dieses Action-Adventure sogar an die Klasse von *Banjo-Kazooie* heranreichen.

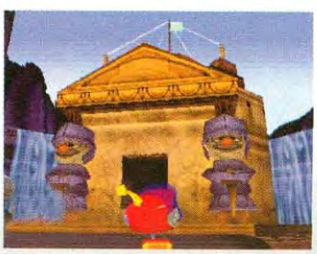
Florian Brich



Eine eurer Missionen besteht darin, eine Achterbahn zu entwerfen. Später dürft ihr dann über die von euch kreierte Strecke düsen.



Unter den diversen Minispielen soll sich auch ein Rennen in witzigen Flitzern befinden.



Ist die Kamera hinter dem Kopf von Sprocket fixiert, könnt ihr den Tempel gut erkennen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*Sprocket*
Genre:	*Action-Adventure*
Spieler:	*1*
Levels:	*7 Welten*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion Pak:	*Nein*
Hersteller:	*Ubi Soft*
Preis:	*tba.*
Release:	*November*
Einschätzung:	*Gut*

Beurteilung: Die interessanten Aktionsmöglichkeiten von Sprocket und die farbenfrohe Grafik sollten Spielwitz garantieren. Da die Entwickler vor allem die Puzzle-Komponente betonen wollen, dürfte dieser Titel von Ubi Soft eine große Langzeitmotivation bieten.

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

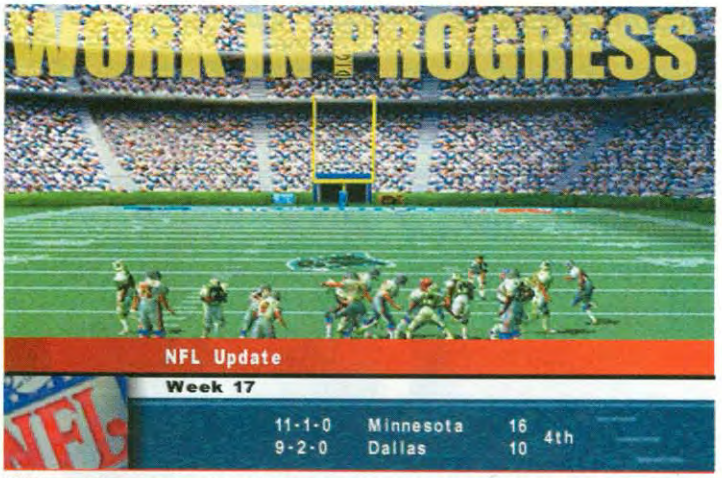
CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
Tel. 0931/3545219
und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch
dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Der Name Brett Favre bürgt nicht nur auf dem heimatlichen Lambeau Field für gute Qualität. Der Quarterback der Green Bay Packers und dreifache NFL-MVP ziert auch bereits zum dritten Mal die Verpackung der beliebten NFL-Quarterback-Serie.

Football, 1-4 Spieler, Acclaim



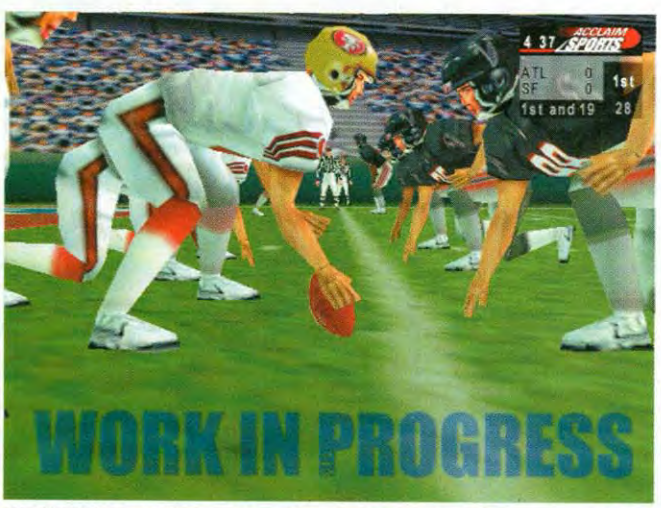
Während ihr um den Sieg fightet, werdet ihr über die Zwischenstände aus den Stadien der Liga-Rivalen informiert. Dieses sinnvolle Feature bekommt gerade am Ende einer Saison, wenn es um die hart umkämpften Play-Off-Plätze geht, eine entscheidende Bedeutung.

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

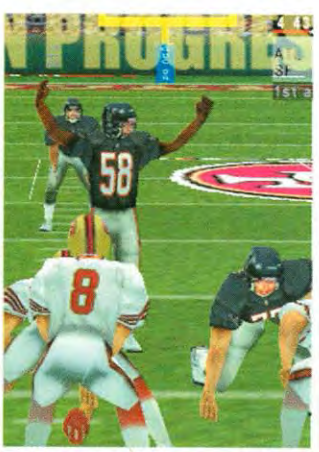
Ein Fehler an der eigenen 1-Yard-Line könnte schnell einen Touchdown für die gnadenlose Defense der Atlanta Falcons bedeuten.

Der sympathische Spielmacher fungiert dabei nicht nur als bloßer Werbeträger, genau wie bei den Vorgängern bringt er auch sein umfangreiches Know-how ein, und verleiht dem Titel die nötige Spieltiefe und Realismus. Um das Flair des ebenso taktischen wie knüppelharten US-Sports möglichst authentisch zu vermitteln, haben die Entwickler nicht an kleinen aber feinen Details wie Nasenpflastern oder Fingertapes gespart. Dank einer nochmals verbesserten Hi-Res-Darstellung lassen sich die Profis trotz der Helmgitter allein anhand der Gesichtern erkennen. Ein Teil der über 1200 brandneuen Motion-Capture-Animationen wurden für harte Tackles und stilechte Jubelposen (wie den „Dirty Bird"-Tanz) verwandt. Interessanter als die (ohnehin schon immer beeindruckende) grafische Darstellung ist die Tatsache, daß Acclaim auch in Sachen Spielbarkeit neue Akzente setzt. Durch das Pin-Point-Passing-System soll dem Football-Fan eine bessere Kontrolle über die Pässe des Quarterbacks gegeben werden, für schwer zu knackende Defensiv-Reihen und umfangreiche Spielstrategien des CPU sorgt der Offensive Coordinator der New York Jets. Wie gewohnt nehmen alle 31 aktuellen Teams der kommenden Saison (inklusive der zurückgekehrten Cleveland Browns) die Jagd nach dem begehrten Super-Bowl-Ring in 3D-gerenderten Stadien auf.

Jens Quentin



Die Zahl der zu einer realen NFL-Atmosphäre beitragenden Details wurde im Vergleich zum Vorgänger nochmals gesteigert. Schaut euch nur die Gesichter der knallharten Profis an.



Realismus pur. Der aufmerksame Verteidiger der Atlanta Falcons stellt in letzter Sekunde die Defensiv-Aufstellung seines Teams um.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....*NFL Quarterback Club 2000*
Genre:.....*Football*
Spieler: *1-4*
Levels: .....*Entfällt*
Rumble Pak-Unterstützung: .....*Ja*
Expansion Pak:.....*Ja*
Hersteller: .....*Acclaim*
Preis:.....*DM 109,90*
Release:.....*September '99*
Einschätzung: .....*Super*

Beurteilung: Sollte Acclaim auch in Sachen Spieltiefe und Gegnerintelligenz die Lücke zur ruhmreichen John-Madden-Serie schließen können, dürfen Fans dem N64-Start der diesjährigen NFL-Saison entgegenfiebern. Die überwältigende Optik und eine tolle Football-Atmosphäre läßt auf ein absolutes Highlight aus dem Bereich US-Sport hoffen.

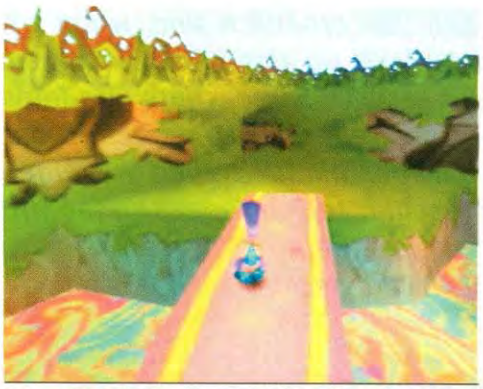
Jump&Run, 1 Spieler, Ubi Soft

TONIC TROUBLE

Es dauert nicht mehr lange, bis ihr in Tonic Trouble den Raumschiff-Hausmeister Ed zum Retter der Welt aufsteigen lassen dürft.

Als Ed besteht eure Aufgabe darin, dem höllischen Grogh eine Dose mit einer gefährlichen Flüssigkeit zu entreißen. Nach der einleitenden Rutschpartie über einen Gletscher, startet ihr von der Südlichen Ebene zu Missionen in einer wundersam veränderten Welt. Im Gemüsehauptquartier, der Pyramide oder einem Schnellkochtopf-Level müßt ihr jeweils sechs Objekte – darunter Dominosteine und Federn – einsammeln. Für einen komplettierten Streifzug werdet ihr mit weiteren Fähigkeiten und Extras belohnt: So könnt ihr euch mit Chamäleon-Staub einpudern, um die Gestalt anderer Wesen anzunehmen, oder verschießt mit einem Blasrohr Bienen auf feuerspeiende Pepperoni.

Florian Brich



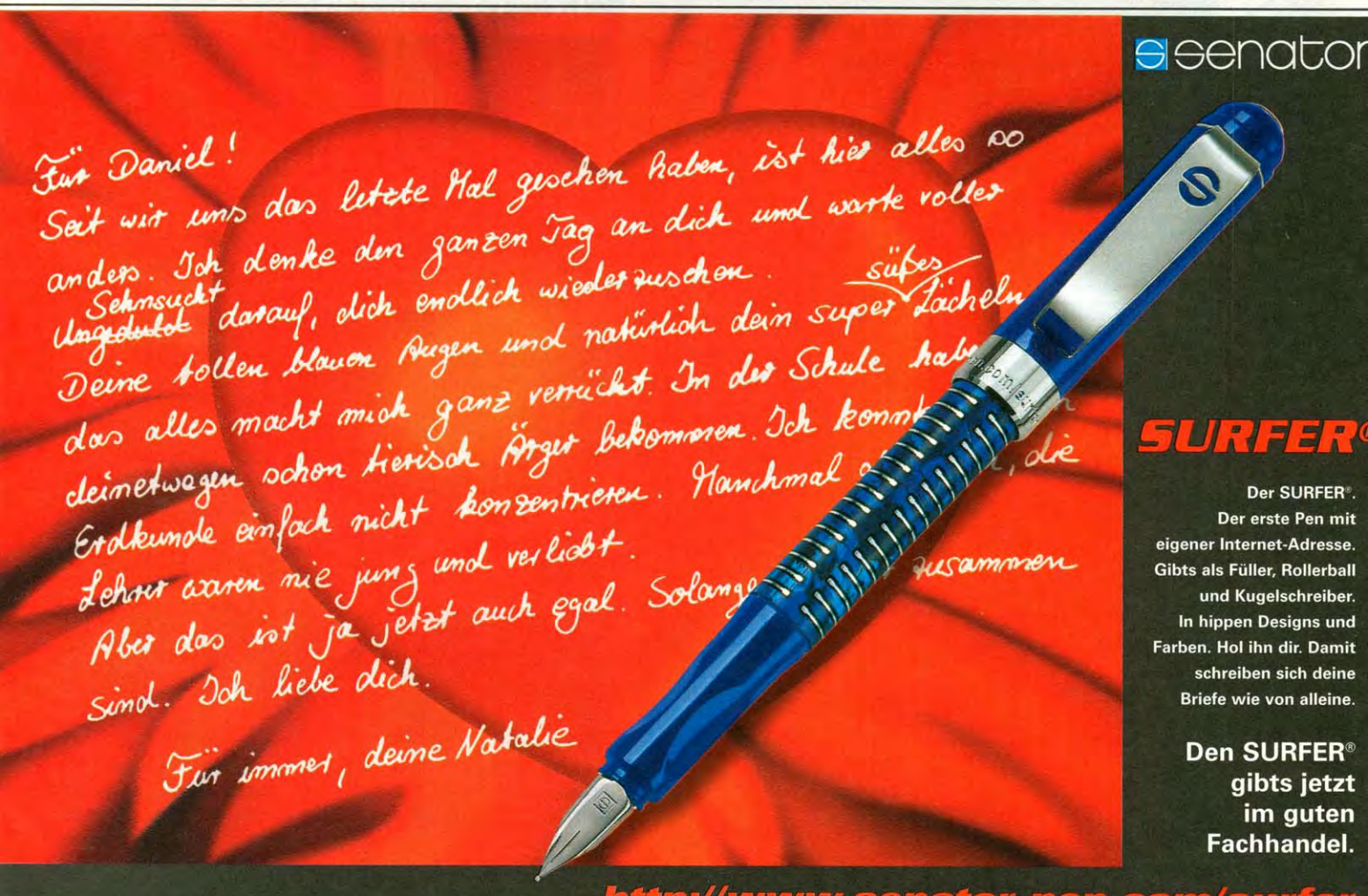
Unter der Brücke schwappt ein wilder Fluß, der in psychedelischen Farben leuchtet. Später könnt ihr darin auch mit Ed herumschwimmen.

Als ob der Lavatümpel nicht schon genug wäre: Beim Aufstieg über die Plattformen müßt ihr auch noch diesen Flammenwerfer meiden.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Tonic Trouble
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Levels:	11 Welten
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak:	tba.
Hersteller:	Ubi Soft
Preis:	ca. DM 130,-
Release:	September
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Mit Tonic Trouble wird euch Ubi Soft in eine herrliche Comic-Welt entführen. Farbenfrohe Grafiken, witzige Gegner und der Charme eurer Spielfigur sollten ein erfrischendes Jump&Run ermöglichen.



Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 5.8.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: August)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Adventure				
Shadowgate 64	**Adventure**	**Mitsui**	**9/99**	**82%**
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump&Run	Konami	4/99	86%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Action

Auf der Seite 13 findet ihr einen Bericht zum Acclaim-Kracher.

Titel: . . . . . .Armorines
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Dezember '99

Jump&Run

Die Jagd nach dem ersten Bild war leider weiterhin erfolglos.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 2000

Boxen

Es wird konkreter: Am 11. November könnt ihr in den Ring steigen.

Titel: . . .Box Champions 2000
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .11. November '99

Jump&Run

Castlevania 2 ist atmosphärisch, wurde aber technisch nicht großartig verbessert.

Titel: . . . . . .Castlevania 2
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .tba.

Jump&Run

In den „Most Wanted"-Charts liegt die Affenbande diesmal auf dem sechsten Platz.

Titel: . . . . . .Donkey Kong 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

Jump&Run

Verspäteter Sprung: Nun wird Earthworm Jim erst im November sein Comeback feiern.

Titel: . . . . .Earthworm Jim 3D
Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .November '99

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64-DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Golf

IN ARBEIT

Infogrames arbeitet an einer Alternative zu *Tiger Woods 2000* und *Mario Golf*.

Titel: .....EPGA Golf
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Ende November

Action-Adventure

Neue Screenshots und Infos zum Nintendo-Action-Adventure gibt es derzeit nicht.

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Fußball

IN ARBEIT

Die Zukunft von FIFA 2000 ist derzeit unklar. Eventuell wird es nie erscheinen.

Titel: .....FIFA 2000
Hersteller: .....EA
Release (D): .....tba.

Jump&Run

Mit etwas Glück können wir euch in der nächsten Ausgabe bereits den Test bieten.

Titel: ..Gex Deep Cover Gecko
Hersteller: .....Crave
Release (D): .....Oktober '99

Action

Wir erwarten in Kürze neues Material zum ungewöhnlichen Action-Titel.

Titel: .....GTA
Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....Oktober '99

Rollenspiel

In den Japan-News gibt es neue Informationen zum ungewöhnlichen RPG.

Titel: .....Harvest Moon 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

Rennspiel

Electronic Arts hat den 14. Oktober als Releasetermin bekannt gegeben.

Titel: .....Hot Wheels
Hersteller: .....EA
Release (D): .....14. Oktober '99

3D-Action-Adventure

Wunderbar – Hybrid Heaven soll nun bereits im September erscheinen.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....September '99

Fußball

Schade – in diesem Jahr ist nicht mehr mit dem Konami-Kick zu rechnen.

Titel: .....ISS 2000
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal 2000

Shoot 'em Up

Jet *Force Gemini* wirkt dank der nun reiferen Optik noch genialer.

Titel: .....Jet Force Gemini
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....Oktober '99

Golf

In der Cheats-&-Codes-Rubrik gibt es diesen Monat feine Tricks zur japanischen Version.

Titel: .....Mario Golf
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....3. Quartal '99

Rennspiel

Wann die Mini Racers an den Start gehen, ist weiterhin unklar.

Titel: .....Mini Racers
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 22)*

Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—-	—-
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—-	—-
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam 99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	11/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway '99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blasts Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Strategie

Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
August				
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	86%	August
September				
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	—	September
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT	—	September
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	September
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	—	September
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	—	September
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	September
Shadow Man	3D-Action	Acclaim	93%	September
Tonic Trouble	Jump&Run	September	—	September
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	89%	September
World League Soccer	Fußball	THQ	—	September
Oktober				
Bass Hunter 64	Sport	Take 2	—	Oktober
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	—	Ende Oktober
Gex 3 - Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	—	Oktober
Grand Theft Auto	Action	Take 2	—	Oktober
Hot Wheels	Rennspiel	EA	—	14. Oktober
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	—	—	Oktober
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	—	Ende Oktober
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	—	Oktober
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	79%	Oktober
NBA Pro 99	Basketball	Konami	71%	Oktober
NFL Blitz 2000	Football	Midway	—	Oktober
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	—	—	Oktober
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	77%	Oktober
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	Oktober
Rugrats: Scavenger Hunt	Action	THQ	60%	Oktober
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	—	Oktober
Tiger Woods 2000	Golf		EA	Oktober
November				
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	—	Anfang November
Box Champions	Boxen	EA	—	11. November
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	November
EPGA Golf	Golf	Infogrames	—	Ende November
Gauntlet Legends	Arcade	Midway	—	November
NBA Jam 2000	Basketball	Acclaim	—	November
NBA Live 2000	Basketball	EA	—	11. November
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	—	November
Rainbow Six	Action	Take 2	—	November
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	—	November
Road Rash 64	Rennspiel	THQ	—	November
Ruff&Tumble	Jump&Run	GT Interactive	—	November
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	—	November
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	—	Mitte November
Vigilante 8: Second Offense	Action	Rennspiel	—	November
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	—	Anfang November
Dezember				
Armorines	Action	Acclaim	—	Dezember
Nuclear Strike	Action	THQ	—	Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	—	Dezember
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	—	Dezember
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	—	Dezember
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	—	Dezember
Weitere Releases in 1999/2000				
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	—	1999
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	—	1999
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	—	1999
Monopoly	Brettspiel	Hasbro	—	1999
Paperboy 64	Arcade	Midway	—	1999
Premier Manager	Simulation	Gremlin	—	1999
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Atlus	74%	1999
WCW Nitro	Wrestling	THQ	49%	1999
WinBack	Action	Koie	—	1999
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	91%	3. Quartal '99
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	—	4. Quartal '99
Madden NFL 2000	Football	EA	—	4. Quartal '99
Nascar 2000	Rennspiel	EA	—	4. Quartal '99
NHL 2000	Eishockey	EA	—	4. Quartal '99
Rally Masters	Rennspiel	Gremlin	—	4. Quartal '99
Resident Evil 64	Action-Adventure	Capcom	—	4. Quartal '99
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	—	4. Quartal '99
WCW Mayhem	Wrestling	EA	—	4. Quartal '99
Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Conker 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	2000
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	—	2000
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	2000
Zelda Gaiden	RPG	Nintendo	—	2000
Wild Waters	Rennspiel	Ubi Soft	—	Januar 2000
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	—	Januar 2000
Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	—	Januar 2000
Nightmare Creatures 2	Action	Activision	—	Februar 2000
Toy Story II	Jump&Run	Activision	—	März 2000
X-Men	Beat 'em Up	Activision	—	März 2000
Spiderman	Action	Activision	—	April 2000
Trasher: Skate and Destroy	Sport	Take 2	—	April 2000
Battle Zone 64	Action	Crave	—	1. Quartal 2000
Daikatana	3D-Action	Mitsui	—	1. Quartal 2000
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	—	1. Quartal 2000
ISS 2000	Fußball	Konami	—	1. Quartal 2000
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	—	1. Quartal 2000
NHL Pro 2000	Eishockey	Konami	—	1. Quartal 2000
Angekündigte Titel				
Battle Tanx II	Action	3DO	—	tba.
Bomberman 64 2	Action-Adventure	Nintendo	—	tba.
California Speed	Rennspiel	Midway	—	tba.
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	—	tba.
Disney Racing	Rennspiel	Nintendo	—	tba.
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	—	tba.
FIFA 2000	Fußball	EA	—	tba.
Harvest Moon 64	RPG	Nintendo	—	tba.
Hercules	Action	Titus	—	tba.
Mini Racers	Rennspiel	Nintendo	—	tba.
Mission: Impossible 2	Action	Infogrames	—	tba.
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	—	tba.
NBA Showtime	Basketball	Midway	—	tba.
NFL Blitz	Football	Midway	85%	tba.
O.D.T.	3D-Action	Infogrames	—	tba.
Perfect Dark	3D-Action	Nintendo	—	tba.
Rampage 2	Action	Midway	70%	tba.
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	—	tba.
Riqa	Action-Adventure	Nintendo	—	tba.
Supercross 2000	Rennspiel	EA	—	tba.
Super Mario Adventure	RPG	Nintendo	—	tba.

Action

IN ARBEIT

In den „Most Wanted"-Charts ist der Titel um satte acht Plätze geklettert.

Titel: . .Mission: Impossible 2

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....tba.

Basketball

Weiterhin gibt es keinen genauen Releasetermin von *NBA Courtside 2*.

Titel: .....NBA Courtside 2

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

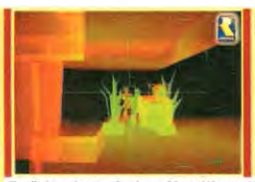
Rollenspiel

In Japan ist *Ogre Battle 3* bereits erschienen und verkauft sich überragend.

Titel: .....Ogre Battle 3

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

3D-Action



Zurückerobert – in den „Most Wanted"-Charts ist *Perfect Dark* wieder die Nummer 1.

Titel: .....Perfect Dark

Hersteller: .....Rare
Release (D): .....tba.

Strategie

In einer der nächsten Ausgaben stellen wir euch den *Premier Manager* näher vor.

Titel: .....Premier Manager

Hersteller: .....Gremlin
Release (D): 1999

Rennspiel

Bis zur nächsten Ausgabe dürfte uns endlich die Testversion erreichen.

Titel: ....Racing Simulation 2

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....September '99

Action

Neues Material zum potentiellen Kracher ist derzeit nicht in Sicht.

Titel: .....Rainbow Six

Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....November '99

Jump&Run

In der nächsten Ausgabe stellt euch Sascha Rayman 2 ausführlich vor.

Titel: .....Rayman 2

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Oktober '99

Action-Adventure

Jens hat sich mit dem Kult-Action-Adventure auseinandergesetzt – Bericht siehe Seite 12.

Titel: .....Resident Evil 64

Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....4. Quartal 1999

Rennspiel

In der nächsten Ausgabe werden wir *Re-Volt* wahrscheinlich testen können.

Titel: .....Re-Volt

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....September '99

Rennspiel

Na toll – Nintendo will sich im Moment nicht mehr auf einen Termin festlegen lassen.

Titel: .....Ridge Racer 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

Rennspiel

Wird Road Rash 64 auf dem N64 wohl ebenso gut wie auf der PlayStation?

Titel: .....Road Rash 64

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....September '99

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Jump&Run

Cool – *Ruff&Tumble* wird einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus bieten.

Titel: . . . . . .Ruff&Tumble
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): . . . . . .November '99

3D-Action

Das Warten hat ein Ende – in dieser Ausgabe findet ihr den Megatest zu *Shadow Man*.

Titel: . . . . . .Shadow Man
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September '99

Strategie

Für die nächste Ausgabe hat uns Nintendo neues Bildmaterial versprochen.

Titel: . . . . . .StarCraft 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Mitte November '99

RPG

Auf der Nintendo Space World soll der Titel präsentiert werden.

Titel: . .Super Mario Adventure
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

Golf

In den Staaten wird *Tiger Woods 2000 CyberTiger* heißen.

Titel: . . . . . .Tiger Woods 2000
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .Oktober '99

Rennspiel

Die Entwickler wollen uns das Spiel für die nächste Ausgabe höchstpersönlich vorstellen.

Titel: . . . . . .Top Gear Rally 2
Hersteller: . . . . . .Mitsui
Release (D): . . . . . .Dezember '99

Jump&Run

Noch lange hin: Erst im März 2000 könnt ihr mit *Toy Story II* rechnen.

Titel: . . . . . .Toy Story II
Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .März 2000

Rennspiel

Das Multiplayer-Update von *Turok 2* macht einen bombastischen Eindruck.

Titel: . . . . . .Turok: L.d.v.L.
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

Jump&Run

Rare wird wohl erst nach Titeln wie *Donkey Kong 64* weiter an *Conker 64* basteln.

Titel: . .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

Fußball

Leider kein Witz: Die Entwicklung von *Ultimate Football* wurde eingestellt.

Titel: . . . . .Ultimate Football
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . .Entwicklung eingestellt

Wrestling

Wird *WCW Mayhem* wohl mit dem Acclaim-Hit *WWF Attitude* mithalten können?

Titel: . . . . . .WCW Mayhem
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .4. Quartal '99

3D-Action

In Japan soll der Agenten-Kracher im Oktober erscheinen.

Titel: . . . . . .WinBack
Hersteller: . . . . . .Koei
Release (D): 1999

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—-
A Bug's Life	Jump&Run	Activision	USA	71%	Januar 2000
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August '99
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	—-
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—-
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	Juni
Castlevania	Action-Adventure	Konami	Japan/USA	83%	15.Mai '99
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—-
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—-
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—-
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—-	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—-
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—-	—-
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—-	Erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	—-	—-
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	—-	—-
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	—-
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—-
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—-
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—-	Ja
Hiryo No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	Erhältlich
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—-
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—-
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—-
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—-
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—-
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—-
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Magical Tetris	Denkspiel	Capcom	Japan	85%	—-
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—-
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—-
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—-
Mario Party	Multiplayer	Hudson	Japan	—-	März '99
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	USA	52%	—-
„Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—-	—-
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—-	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—-
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Activision	USA	—-	—-
Ogre Battle 64	**RPG**	**Quest/Nintendo**	**Japan**	**—-**	**2000**
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	—-	—-
Pokemon Snap	Foto-Safari	Nintendo	Japan	85%	tba
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—-
Pokemon Stadium 2	Action	Nintendo	Japan	88%	tba
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—-
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—-
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	—-	—-
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—-	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—-
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—-
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—-
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—-
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	75%	Japan	1999
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	—-
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—-
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—-
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—-
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—-
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—-
The New Tetris	**Denkspiel**	**Nintendo**	**USA**	**—-**	**Oktober**
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—-
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—-
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—-
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	USA	89%	September '99
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—-

Fußball

IN ARBEIT

THQ arbeitet derzeit an einem Fußballspiel mit dem Titel *World League Soccer*.

Titel: . . .World League Soccer
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .September '99

Strategie

Der Strategiekult ist auf Platz 12 in die „Most Wanted"-Charts eingestiegen.

Titel: . . . .Worms Armageddon
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .November '99

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	8
2.	(2)	Turok 2	7
3.	(8)	Mario Party	5
4.	(Neu)	Star Wars I: Racer	1
5.	(5)	Mission: Impossible	12
6.	(WE)	Lylat Wars	13
7.	(3)	FIFA 99	4
8.	(WE)	Rogue Squadron	6
9.	(Neu)	Southpark	1
10.	(WE)	Yoshi's Story	7
11.	(6)	WCW/nWo Revenge	7
12.	(Neu)	Silicon Valley	1
13.	(11)	Beetle Adventure Racing	2
14.	(12)	Vigilante 8	3
15.	(WE)	Super Mario 64	27

Na also! Endlich ist Star Wars Episode I: Racer in die Top 15 gerauscht. Passend dazu hat sich Star Wars: Rogue Squadron zurückgemeldet, und auch der originelle 3D-Weltraum-Ritt Lylat Wars feierte ein Comeback. Interessant auch die erstmalige Präsenz von Southpark – offenbar findet der herber Humor des Action-Adventures so langsam seine Liebhaber. Das mittlerweile stark im Preis reduzierte Silicon Valley hat ebenfalls euer Interesse geweckt.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Command & Conquer	1
2.	(Neu)	Shadowgate 64	1
3.	(7)	Body Harvest	8
4.	(5)	Castlevania	3
5.	(3)	Mario Party	5
6.	(9)	Turok 2	7
7.	(2)	F-1 World Grand Prix 2	2
8.	(1)	Star Wars I: Racer	3
9.	(Neu)	Lode Runner 3D	1
10.	(WE)	Holy Magic Century	3
11.	(WE)	Mario Kart 64 (PC)	3
12.	(WE)	V-Rally Edition '99	2
13.	(12)	Extreme G 2	6
14.	(11)	ISS 98	6
15.	(WE)	Penny Racers	2

Die ersten zwei Plätze belegen eindeutig die Vorliebe der deutschen User für anspruchsvolle Spiele. Neben dem Strategiehammer Command & Conquer ist auch Shadowgate 64 ganz oben anzutreffen. Direkt dahinter folgt dann auch schon der Longseller Body Harvest, der schon seinen achten Monat in den Charts feiert. Star Wars Episode I: Racer hingegen hat an Boden verloren, und Lode Runner 3D - die Neuauflage des Klassikers - ist erstmals eingestiegen.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Ogre Battle 64	1
2.	(1)	Mario Golf 64	2
3.	(2)	Smash Brothers	7
4.	(4)	Pokémon Stadium 2	3
5.	(Neu)	PD Ultraman Battle Collection 64	1
6.	(3)	Turok: New Generation	2
7.	(5)	Pokémon Snap	5

Einstieg mit Paukenschlag: Ogre Battle 64 (welches bei uns als Ogre Battle 3 erscheinen soll) hat sich auf Anhieb den Spitzenplatz gesichert. In den japanischen Charts für alle Systeme liegt der Titel darüber hinaus auf einem sensationellen zweiten Platz. Da kann selbst das geniale Mario Golf 64 nicht mithalten. Die PD Ultraman Battle Collection 64 ist neu in die Charts eingestiegen, Zelda hingegen ist nicht mehr im vorderen Feld anzutreffen.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	Star Wars I: Racer	3
2.	(2)	Super Smash Brothers	3
3.	(3)	Superman	2
4.	(Neu)	Mario Golf	1
5.	(Neu)	Pokémon Snap	1
6.	(4)	Mario Party	5
7.	(5)	Indiziert	20

Die Staaten sind weiterhin im Star-Wars-Fieber. Die erneute Spitzenposition des LucasArts-Flitzers ist daher keine Überraschung. Die Konstanz der Smash Brothers verwundert hingegen ebenso wie die erneut sehr hohe Position von Superman. Mario Golf oder Pokemon Snap dürften den mauen Titel aber im nächsten Monat verdrängen. Ähnlich wie in Japan erging es Zelda: Ocarina Of Time auch in den USA. Der Titel ist nicht mehr unter den ersten sieben Plätzen zu finden.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(2)	Perfect Dark	14
2.	(5)	Turok L.d.v.L.	6
3.	(11)	Mission: Impossible 2	4
4.	(3)	Resident Evil 64	2
5.	(9)	Shadow Man	13
6.	(1)	Donkey Kong 64	9
7.	(4)	Rainbow Six	3
8.	(Neu)	Pokémon Stadium 2	1
9.	(6)	GTA	4
10.	(7)	Banjo-Tooie	12
11.	(WE)	World Driver Championship	2
12.	(Neu)	Worms Armageddon	1
13.	(Neu)	Tonic Trouble	1
14.	(WE)	StarCraft 64	5
15.	(WE)	Conker 64	9

Florians euphorische Berichterstattung zu Perfect Dark hat ihre Wirkung nicht verfehlt – der Rare-Titel hat sich den Spitzenplatz eindrucksvoll zurückerobert. Direkt dahinter folgt schon Turok Legenden des verlorenen Landes, über das wir in einer der nächsten Ausgaben ausführlich berichten werden. Shadow Man ist ebenfalls beachtlich geklettert, konnte die Resident-Evil-64-Zombies aber nicht überholen. Und Donkey Kong 64? Für die Affensippschaft war diesen Monat nur der sechste Platz drin.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
Infos unter info@gamerspoint.de
Ab sofort auch ONLINE 'http://www.gamerspoint.de'
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

109,95

104,95

114,95

104,95

Neuheiten

Dreamcast

Konsole PAL	499,95
Adaptor VGA Box	*
Gun (Original)	*
Joypad Angel-Pad	*
Joypad Original	59,95
Joypad Verlängerung	24,95
Joystick PAL	94,95
Kabel RGB	39,95
Keyboard Original	59,95
Lenkrad (Original)	119,95
Memory Card - VMS	59,95
Rumble Pak (orig)	44,95
Aero Wings	89,95
Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	*
Buggy Heat JAP	129,95
Dynamite Deka 2	129,95
Expendable	*
Godzilla Generations	79,95
House of the Dead 2	129,95
Incoming	89,95
Killer Loop	89,95
King of Fighters 99	129,95
Marvel vs. Capcom	114,95
Metropolis	109,95
Monaco Grand Prix	119,95
Powerstone	129,95
Pro Japan Wrestling	129,95
Red Dog	89,95
Redline Racer	119,95
Sega Rally 2	119,95
Sonic Adventure	74,95
Street Fighter Zero 3	129,95
Super Speed Racing	139,95
Supercross 2000	*
Tetris 4 D	84,95
Tokyo Highway Ch.	89,95
Toy Commander	89,95
Virtua Fighter 3tb	74,95
World Neverland Plus	129,95

DVD

Alien 4 Pack US	209,95

GameBoy

Bomberman Quest	69,95
Carmageddon dt.Vers.	59,95
Live Wire	59,95
Mission Impossible	*
NHL Pro 99	64,95
Revolt	*
Road Runner	*
Roadster	*
Shadowman	*
Speedy Gonzales	*
Street Fighter Alpha	59,95

Nintendo 64

Konsole + Star Wars	299,95
DexDrive SV-388	74,95
Gamebuster DeLuxe	94,95
Passport PLUS	79,95
Expansions Pack	69,95
RAM - POWER RAM	49,95
Aufkleber für N64	9,95
Joypad G64 Transp.	39,95
Joypad Mad Catz	54,95
Joypad Original	54,95
Joypad SV384 Ultrar.	49,95
Joypad TM Stingray	49,95
Joystick SV364	59,95
Lenkrad Race 64	109,95
Rumble Pack + 1MB	39,95
Rumble P. + 1M LX4	44,95
Rumble P. + 256k Joy	29,95
Rumble Pack LX4	29,95
360	*
Asteroids Hyper 64	89,95
Bass Hunter	104,95
Battlezone 64	114,95
Carmageddon dt.Vers.	94,95
Earthworm Jim 3D	84,95
Fighting Force 64	114,95
Gex 3 - D. C. Gecko	124,95
Hot Wheels	*
Jet Force Gemini	114,95
Mario Golf	89,95
Monster Tr. Madness	104,95
New Tetris, The	89,95
Premier Manager 64	104,95
Revolt	104,95
Roadsters 99	*
Shadowman	109,95
Starcraft	109,95
Tazmanian Express	*
Ultimate Football	104,95
WWF - Attitute	104,95

ab 250,- DM 1x1Meg Memory Card kostenlos (N64/PSX) (lieferbare Ware) (nur bei Software)

Zelda • R. Evil Figuren ab 19.95 DM • Top 20 • Soundtracks • Videos

1.	Command & Conquer	114,95
2.	F1 World Grand Prix 2	89,95
3.	Flying Dragon	84,95
4.	Shadowgate	114,95
5.	Super Smash Brothers	154,95
6.	Mario Party	89,95
7.	Star Wars - Ep. 1 - Racer	109,95
8.	Fifa 99	109,95
9.	All Star Tennis 99	119,95
10.	Castlevania 64	119,95
11.	Superman	109,95
12.	Bust-a-Move 3 DX	69,95
13.	Mystical Ninja - St. Goemon	124,95
14.	Star Wars - Rogue Squadron	114,95
15.	World Driver Championship	149,95
16.	Lamborghini 64	49,95
17.	Wetrix	39,95
18.	Extreme G 2	59,95
19.	Forsaken	54,95
20.	Goemon 3D - Myst. Ninja	44,95

Lösungsbücher ab 9.95 DM
Zubehör ohne Ende

Angebote

Nintendo 64

Wetrix	39,95
Goemon 3D	44,95
Holy Magic C. Eltale	44,95
Dark Rift	49,95
Hexen 64	49,95
Clayfighter 63 1/3	49,95
Int. S. S. Soccer 64	49,95
NFL Quaterb. Club 99	49,95
N.Winter Olympics 98	49,95
Lamborghini 64	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Bust-a-Move 2	54,95
Forsaken	54,95
V-Rally Ch. Edit. 99	59,95
Extreme G 2	59,95
NHL Blade of St. 99	59,95
SCARS	64,95
F1 World Grand Prix	69,95
Snowboard Kids	69,95
Super Mario Kart 64	69,95
Lylat Wars	69,95
Wave Race 64	69,95
Starshot - S. Circus	69,95
Bust-a-Move 3 DX	69,95
Top Gear Overdrive	79,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen
Sudetenstr. 14
31311 Uetze
05173 - 2290

World Games
Albaxer Str. 1
37671 Höxter
05271 - 920932

Softmouse
Rheingoldstr. 25
38112 Braunschweig
0531 - 2321450

Gamestation
Hattinger Str. 191
44795 Bochum
0234 - 3252052

Gamers Point Oberhausen
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518-33/44

Kriwat
Olle Beek 9
46569 Hünxe
02858 - 7131

Your Level
Kronenstr. 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720 - 36402

Saphir
Am Postplatz 4
79822 T.-Neustadt
07651 - 2788

Musi-X-treme
Kirchlern 4
84416 Taufkirchen
08084 - 946780

Action-Adventure, 1 Spieler, Acclaim

SHADOW MAN

N-ZONE HIT

Nein, Mike LeRoi hatte es wirklich nicht leicht gehabt in seinem Leben. Als üble Schurken seine ganze Familie inklusive seines geliebten kleinen Bruders Luke auslöschten, hatte er es nur der mächtigen Voodoopriesterin Nettie zu verdanken, daß er selbst auf seltsame Art und Weise „überlebt" hat.

Die besorgte Priesterin mit den magischen Mächten pflanzte Mike LeRoi die unheimliche Schattenmaske in den Brustkorb, wodurch er des Nachts zum unbarmherzigen Shadow Man mutiert, der zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Toten wechseln kann. Mit seiner Hilfe will Nettie den heraufziehenden Sturm aus dem Reich der Toten verhindern, der sich ihr in einem schlimmen Alptraum offenbart hat: Der geheimnisvolle Legion beschwört die Apokalypse herauf, indem er mit einem Heer von untoten Kreaturen und fünf berüchtigten Serienkillern die Erde unterjochen will.

Asyl-Antrag zwecklos

Anfangs drückt euch Nettie wichtige Utensilien wie Lukes Teddybär, eine Waffe sowie die Akte über die Schwerverbrecher in die Hand, damit ihr euch auf die Suche nach dem Asyl machen könnt, dem Mittelpunkt des Grauens, an den alle Mörder und Wahnsinnigen am Tag ihres Todes kommen. Bis der Protagonist dort zum ersten Mal ankommt, erwarten ihn jedoch schier endlos große und skurrile Welten, die dem Alptraum eines Psychopathen entsprungen sein könnten. Widerliche Wesen der unterschiedlichsten Art lauern in fast

Das Baton und das Flambeau sind zwei mächtige Voodoo-Waffen im Kampf gegen die Kreaturen der Schattenseite.

Im Hintergrund seht ihr das Tor, durch das der Schattenmann in die reale Welt gelangt. Hier kommen nur normale Waffen zum Einsatz.

jedem Winkel: unheimliche Flugmonster, zweiköpfige Zombies ohne Unterleib, blinde Schlachtergesellen – alle wollen sie den Krieger stoppen. Die grausigen Gegner greifen in Rudeln an oder verfolgen den Retter durchs Gelände. Mit Hilfe seiner umfangreichen Fähigkeiten klettert, hangelt, schwimmt und kriecht der einsame Shadow Man durch die schrecklichen Szenarien, immer auf der Suche nach den in Govi-Behältern verborgenen dunklen Seelen. Insgesamt sind 120 der verlorenen Seelen in den 20 Welten verteilt. Hat der Schattenmann eine Seele befreit, wachsen auch seine Voodoo-Kräfte; ab jetzt kann er gefundene Voodoo-Waffen wie das Marteau oder den Baton aufladen und somit deren Wirkung erhöhen. Auch die anfangs verschlossenen Seelentore können mit der Kraft der dunklen Seelen geöffnet werden. Die Prophezeiung gibt euch Aufschluß über das gesamte Ausmaß des Grauens, und ihr erhaltet zudem wertvolle Tips über die ständig wachsenden Fähigkeiten des Schattenmannes in Form von Tarotkarten erhaltet. Auf seinem Streifzug durch enge Tunnels, Räume mit blutverschmierten Wänden und gewaltige Komplexe des Schreckens findet der Protagonist wichtige Gegenstände wie beispielsweise ein vom Erbauer des Asyls verfaßtes Tagebuch, das die Geheimnisse rund um diesen Ort des abgrundtief Bösen enthüllt.

Zelda für Erwachsene?

Durch den Einsatz von Lukes Teddy kann der Shadow Man jederzeit die Dimension wechseln und an bereits erforschte Orte und wichtige Schlüsselstellen zurückkehren. Zur Rettung der Erde bewegt sich der Held dabei nicht

Die magischen Wunderwaffen glänzen mit tollen Lichteffekten.

IM VERGLEICH

1. Shadow Man	Acclaim	93%
2. Mission: Impossible	Infogrames	85%
3. Mystical Ninja	Konami	85%
4. Body Harvest	Gremlin	84%
5. Castlevania	Konami	83%

In Sachen Ambiente, Grafik und Gameplay setzt das Abenteuer des einsamen Retters zweifelsohne neue Maßstäbe, so daß der Platz an der Spitze als neue Genre-Referenz vollauf gerechtfertigt ist. Mission: Impossible, Body Harvest und Castlevania hinken aufgrund technischer Schwächen deutlich hinterher.

INFO

Verheerende Voodoo-Wummen

Bei der Bekämpfung der gräßlichen Gestalten aus dem Dies- und dem Jenseits greift der Schattenmann auf ein beachtliches Waffenarsenal zurück. Während in der normalen Welt nur bei handelsüblichen Schußwaffen der Abzug betätigt wird, kommen in der Schattenwelt mit Voodoomagie aufgeladene Spezialwaffen zum Einsatz.

Schattenwaffe

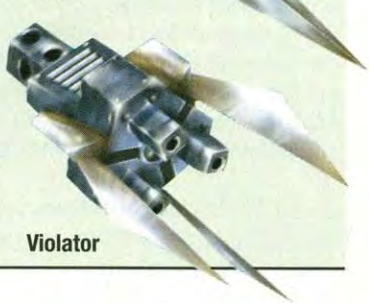
MP 909

0.9-SMG

Schrotflinte

Baton

Asson



Violator

Mit Hilfe der Poigne-Armbänder klettert der bewegliche Retter der Menschheit sogar die gewaltigen Blutfälle hinauf.

Im Gefängnis gerät der Protagonist in eine Revolte der Knastbrüder. Die Insassen attackieren ihn mit Schlagstöcken und Gewehren.

Mittels einer Taschenlampe bringt Mike LeRoi Licht ins Dunkel der unheimlichen U-Bahn-Station aus vergangenen Tagen.

Jacks Tagebuch enthält viele interessante Details über das abartige Asyl, von wo aus die Serienkiller aufgespürt werden.

Alle Cutszenen des Spiels inklusive umfangreicher Sprachausgabe sind erfreulicherweise auch in der N64-Version enthalten.

Neben den aufsässigen Insassen muß sich Mike auch mit den technisch hochgerüsteten Gefängniswärtern herumschlagen.

nur durch skurrile Totenwelten, auch dem Diesseits wird im Laufe des epischen Abenteuers der eine oder andere Besuch abgestattet. Neben einer stillgelegten U-Bahn-Station in London und der schwülen Sumpflandschaft von Louisiana wird auch der Hochsicherheitstrakt eines texanischen Gefängnisses betreten. Ihr müßt jedoch stets beachten, daß Mike LeRoi im Gegensatz zu seinem Alter ego den Naturgesetzen unterworfen ist, waghalsige Sprünge in gähnende Abgründe oder extreme Tauchtouren enden für ihn tödlich. Einige der fünf Serienkiller treiben ihr Unwesen an diesen Schauplätzen der wirklichen Welt, und die Begegnungen mit ihnen gehören zu den absoluten Höhepunkten des Spiele-Thrillers. Jeder der Schurken hat seine eigenen Bosheiten und Tricks auf Lager, so daß der Kampf mit den intelligenten Mördern viel taktisches Geschick vom Spieler verlangt. Hinweise zur erfolgreichen Jagd nach den Killern gibt euch Netties Akte, die ihr zu Beginn des Horrortrips erhaltet. Die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten des Protagonisten sind einer der vielen Pluspunkte des Spiels; so kann er stets mit zwei Gegenständen gleichzeitig agieren. Der Spieler muß die komplexe, aber gut beherrschbare Steuerung voll ausreizen, um bis in die letzten Winkel der alptraumhaften Abschnitte vorzudringen. Manche von ihnen können erst zu einem späteren Zeitpunkt vollkommen erschlossen werden, wenn einem die notwendige Voodoo-Kraft Tür und Tor öffnet. Die vorlaute Schlange Jaunty steht euch im Schattenreich jederzeit mit Rat zur Seite und gibt wie Nettie nützliche Tips zu anstehenden Aufgaben.

Fröhliche Miene zum finsteren Spiel machten Simon Phipps und Guy Miller bei der Präsentation des genialen Gruselabenteuers.

INTERVIEW MIT SIMON PHIPPS UND GUY MILLER

N-ZONE: Welcher Teil des Spiels war am schwersten auf dem N64 zu realisieren?

Simon Phipps: Am schwersten war es, überhaupt unsere Vorstellungen und Wünsche über die zu erschaffende Welt den Programmierern so darzustellen, daß sie diese als Spiel erschaffen konnten. Eigentlich möchte man alles am liebsten allein umsetzen, und teilweise haben wir dies auch getan. Es handelt sich schließlich um eine Welt, die noch niemand erlebt hat.

Guy Miller: Unter dem technischen Gesichtspunkt war es auf dem N64 am schwersten, die insgesamt 60 Minuten Cutszenen mit Sprachausgabe zu integrieren. Dies ist uns mittels eines speziellen Kompressionsverfahrens schließlich so gut gelungen, daß wir uns entschlossen, auch die Musik mit diesem Verfahren einzubringen.

N-ZONE: Ist eine Fortsetzung von *Shadow Man* geplant?

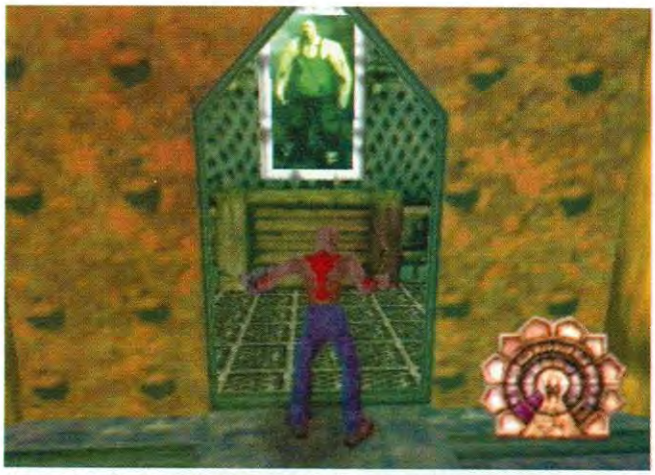
Simon Phipps: *Shadow Man* war von uns von Anfang an als Trilogie geplant, dabei kann jeder Teil aber als eigenständiges Spiel angesehen werden.

Guy Miller: Im nächsten Teil der Trilogie werden auch Ereignisse und Personen des ersten Teils, wie beispielsweise die Profile der Serienkiller, eine Rolle spielen.

N-ZONE: Was ist Ihre Meinung zu den Next-Generation-Konsolen wie Nintendos Dolphin?

Guy Miller: Die Zukunft der Konsolen wird sicherlich sehr aufregend werden, obwohl das N64 gerade durch die Unterstützung des Expansion Paks durchaus noch Potential hat. Auf jeden Fall ist es gut, daß alle Entwickler bei den neuen Konsolen bei Null anfangen und somit alle dieselben Chancen haben, ihre Ideen und Vorstellungen zu verwirklichen. Mit Hilfe der neuen Konsolen-Generation sind viel mehr Details wie beispielsweise animierte Gesichtszüge möglich, und diese Aussicht ist natürlich sehr interessant.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview.



Jeder der Serienkiller bewacht einen bestimmten Abschnitt des Asyls, über den ihr zu ihm gelangen könnt.

Ein (Alp)Traum wird wahr

Mit *Shadow Man* ist den Entwicklern ein wahrhaftes Meisterwerk des Grauens gelungen. Unter technischen Gesichtspunkten wird der Spieler mit ausgefeilten, abwechslungsreichen, nichtlinearen Levels verwöhnt, die trotz HighRes-Auflösung fast immer flüssig durchschritten werden können. Die nur an wenigen Stellen auftretenden Slow-Downs lassen sich getrost angesichts der vielen grafischen Höhepunkte wie genialen Lichteffekten, einer ungewohnt hohen Sichtweite und Unmengen von Cutszenen mit toller Sprachausgabe verschmerzen. Die Mischung aus bewährten Knobelelementen mit Schalterrätseln, gnadenlosen Showdowns mit Monstern und Massenmördern und Jump&Run-Abschnitten ist sehr ausgewogen, die skurrile Story wird erst im Verlauf des Spiels aufgedeckt und sorgt für fesselnde Langzeitmotivation. Die Animationen des Helden beim Klettern an steilen Hängen oder beim beidhändigen Schießen in vollem Lauf sind ebenfalls gelungen und tragen zum schaurigen Spielspaß bei. Auch in Bezug auf den Sound kann der Titel das hohe Niveau halten, die orchestralen Musikstücke und das schaurige Stöhnen der Mutanten komplettieren zusammen mit der hochwertigen deutschen Sprachausgabe ein in jeder Hinsicht außergewöhnliches Spielerlebnis.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	Shadow Man
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	20 Welten
Preis:	DM 119,95
Datenträger:	256-MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios Teesside
Release:	September '99

Grafik: 91%
Sound: 85%
Dauerspaß: 94%

Gesamtwertung: 93%

Beurteilung: Packender Schocker mit genialer Grusel-Grafik vom Allerfeinsten. Die Cutszenen sorgen für eine filmreife Atmsophäre, zur Gänsehaut tragen neben den grausigen Gesellen der Schattenwelt die stimmungsvolldüsteren Soundeffekte sowie die mystische Musikbegleitung bei. Die Welt von Shadow Man kann man nicht erklären, diese Welt muß man selbst, mit Gänsehaut spielend, erleben!

MEINE MEINUNG!

Mit Shadow Man haben die Entwickler sich und euch den schaurigen Traum eines filmreifen Spielerlebnises der besonderen Art erfüllt. Das gelungene Gameplay mit vielen innovativen Waffen und Gegenständen sowie die durchdachte und verzweigte Hintergrundstory, die einem Film zur Ehre gereichen würde, übt von Anfang an eine magische Macht auf den Spieler aus. Mit Shadow Man zeigt Acclaim auf eindrucksvolle Weise, welch riesige, aufwendig und detailreich gestaltete Welten in nie gesehener Qualität man mit Hilfe des Expansion Paks auf das N64 zaubern kann. Nicht nur für Fans des gepflegten Horrors ist dieser Spiel gewordene Alptraum ein Muß. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Samstag
10:00 – 14:00 Uhr
Fax: 0221 – 1607179

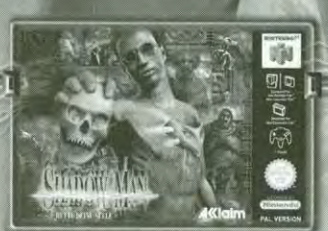
Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten
EUROCARD MasterCard VISA

Nintendo 64 Game Boy Color

Grundgerät Star Wars Idt.Ed. Pack	299,00	Grundgerät versch. Farben	149,00
Memory Card	39,95	Light Max 2	39,95
Rumble Pack	39,95	Color Power Set	49,95
4MB Ram Expansion	69,95		
Joypad	59,95	720	69,95
DexDrive MemoryCard Backup Device	109,95	1942	69,95
		A Bug´s Life	69,95
Allstar Tennis 99	119,95	Bugs Bunny´s Crazy Castle	69,95
Bass Hunter	119,95	Conker´s Pocket Tails	69,95
Command & Conquer	129,95	F1 World Grand Prix	69,95
Earthworm Jim 3D	119,95	Gex	69,95
F1 World Grand Prix 2	89,95	Ghosts´n Goblins	69,95
Gauntlet Legends	129,95	Holy Magic Century	69,95
Hybrid Heaven	129,95	Int. Superstar Soccer 98	69,95
Jet Force Gemini	119,95	Klax	69,95
Joust X	129,95	Logical	64,95
NBA Pro 99	129,95	Mario Golf	69,95
NHL Pro 99	129,95	Men in Black	69,95
Mario Golf	99,95	NFL Blitz	69,95
Monster Truck Madness	119,95	Pocket Bomberman	69,95
Premier Manager 64	129,95	Pokemon Red & Blue Edition	je 69,95
Shadowgate Classic	129,95	Quest for Camelot	69,95
Shadowman	129,95	R-Type DX	69,95
Starcraft Oktober	129,95	Rampage World Tour	69,95
Star Wars Racer	129,95	Resident Evil 1	69,95
Superman	129,95	Rugrats	69,95
The New Tetris	99,95	Shadowgate Classic	69,95
Tonic Trouble	129,95	Star Wars: Racer	69,95
World Driver Championship	129,95	Street Fighter Alpha	69,95
Worms November	129,95	Super Mario Bros. DX	69,95
WWF Attitude	129,95	Tetris Deluxe	49,95
Zero Hour	139,95	TopGear Rally Rumblepack	74,95
		Turok 2	69,95

Spiele ab 18 J. und Neuheiten erfragen Sie bitte telefonisch



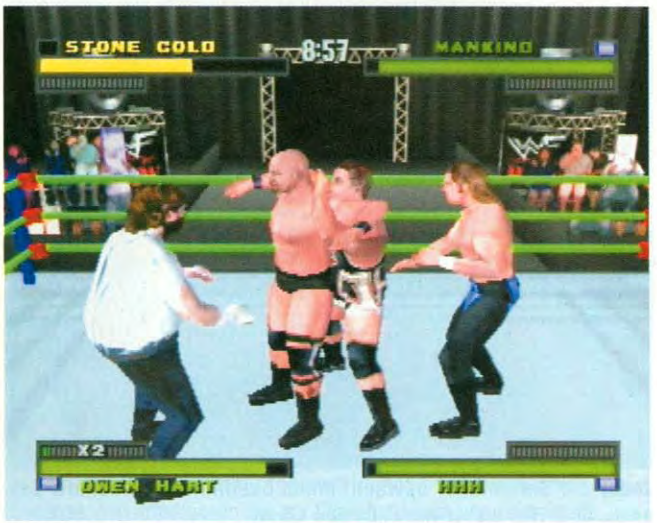
Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP N RUN®

0221-1607111
Versandkostenfrei Bestellen

*Wir versenden Frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,– Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Handleranfragen

Die Nahaufnahme beweist es: Die Texturen wurden diesmal sorgfältiger auf die Polygone gelegt als beim Vorgänger.



Einer gegen drei? Angesichts der leider trägen Spielmechanik tut sich da selbst Steve Austin im Zweikampf schwer.

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF ATTITUDE

Keine Previews und Spekulationen mehr, der Augenblick der Wahrheit ist gekommen: WWF Attitude stellt sich dem N-Zone-Test und dem Direktvergleich mit THQs bisheriger Referenz WCW/nWo Revenge. Kann der Warzone-Nachfolger den Championgürtel wieder ins Acclaim-Lager zurückholen?

WWF Attitude präsentiert sich von Anfang an als sehr umfangreiches Spiel. Nicht nur die über 40 authentischen WWF-Wrestler, auch die fast ebenso opulente Auswahl an Matcharten sorgt zuerst für Staunen. Fast jede erdenkliche Konstellation ist im Ring möglich, mit der einzigen Einschränkung, daß maximal vier Wrestler gleichzeitig am Kampf teilnehmen können. Was bei Handicap-Matches (einer gegen zwei oder gar drei Gegner) oder Tag-Team-Prügeleien noch kein Problem darstellt, wirkt sich natürlich auf so ausgefallene Matcharten wie die Survivor Series oder Royal Rumble aus. Die ausscheidenden Teilnehmer machen dabei jeweils Platz für einen nachrückenden Wrestler – das ist zwar nicht ganz authentisch, aber eine gute Kompromißlösung. Neben dem Trainings- und dem Exhibition-Modus können die Matches auch im Rahmen eines King-Of-The Ring-Turniers angesetzt werden – die Krönung des Ganzen ist der neue Create-A-PPV-Modus, bei dem ihr bis zu acht Matches zu einem Großereignis zusammenfaßt und als Tüpfelchen auf dem i das Erscheinungsbild der gesamten Halle dem Event anpassen könnt.

N-ZONE HIT

Vom Tellerwäscher zum Million Dollar Man: der Karriere-Modus

Falls ihr eine langfristige Herausforderung durch die CPU-Gegnersucht, seid ihr im neuen Karrieremodus genau richtig. Hierbei be-

Die bekannten Trademark- und Finishing Moves wie der Stone Cold Stunner dürfen natürlich nicht fehlen.

Jeder gegen jeden: An Spielmodi wird so ziemlich jede erdenkliche Konstellation mit vier Wrestlern geboten.

ginnt ihr als unbekannter Wrestler und kämpft euch langsam die WWF-Karriereleiter bis zum nächsten Titel hinauf. Während ihr anfangs noch auf lausige Houseshows angewiesen seid, um euren Status zu verbessern, bekommt ihr mit der Zeit und dem entsprechenden Erfolg Zugang zu größeren Shows wie Raw bis hin zu Wrestlemania. Natürlich müßt ihr euch als heißer Kandidat auf den jeweils angestrebten Titel nicht mehr mit unbedeutenden Auftritten in irgendwelchen Kleinstädten herumärgern. Acclaim hat es nicht dabei belassen, euch mit immer neuen Gegnern zu konfrontieren, die besondere Schwierigkeit des Karrieremodus sind die zahlreichen Spezialmatches, die ihr zu bestehen habt. Ob ungewollte Tag-Team- oder unfaire Handicap-Matches, eine Niederlage wirft euch um einen Schritt zurück, und nur ein Sieg bringt euch auf der Karriereleiter voran.

Neue Stars auf Knopfdruck

Was schon den Vorgänger *WWF Warzone* von den anderen Wrestling-Spielen auf dem Markt abhob, war der Wrestler-Editor, mit dem ihr im Handumdrehen neue Kämpfer basteln konntet. Leider war man bei *Warzone* in diesem Punkt auf einige vorgegebene Movepaletten beschränkt, so daß die selbst kreierten Wrestler zwar einzigartig aussehen konnten, jedoch vom Gameplay her nur eine Kopie eines der Standard-Stars des Spiels waren. Diesen Mißstand hat Iguana bei WWF *Attitude* glücklicherweise behoben, so daß ihr nun die einzelnen Manöver eures Schützlings aus umfangreichen Movelisten zusammensuchen und mit weitgehend frei wählbaren Eingabekommandos belegen könnt. Nicht fehlen dürfen dabei die erst gegen Ende des Matches einsetzbaren Trademark- und Finishing Moves, die besonders viel Schaden anrichten. Nachdem ihr euch für eine der vorgefertigten Einmarschanimationen und -Musiken sowie die zu erklingenden Publikumsreaktionen entschieden habt, könnt ihr noch den „Run-In-Partner“ bestimmen, der euch in brenzligen Situationen eventuell zu Hilfe geeilt kommt. Grafisch bietet der Editor noch mehr Freiheiten als beim Vorgänger, so daß ihr ziemlich abgedrehte Kämpfer erschaffen könnt – das „Nachbauen“ real existierender Wrestler ist dagegen etwas problematisch, was auch Absicht zu sein scheint, denn Lizenzstreitigkeiten mit der WCW

„Wer kann hier alles bis zehn zählen?“ Kane läßt bei Marc Mero in der Ringecke keine Gnade walten.

INFO

Verbesserungen inklusive?

Was Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger angeht, hat sich Acclaim bei WWF Attitude einiges einfallen lassen. Hier die wichtigsten Neuerungen im Überblick:

Der wohl wichtigste Unterschied: Endlich könnt ihr einzelne Moves eurer Wrestler selbst bestimmen.

Nettes Gimmick: Ihr könnt eure selbstkreierten Wrestler mit frei wählbaren Texten „verschönern“.

Der Einmarsch der Wrestler wurde mit neuem Motion Capturing aufwendiger in Szene gesetzt.

Im Menü könnt ihr das Aussehen der Arena verändern, wie hier die „geschmackvolle“ Farbgebung.

Beim Create-A-PPV-Modus stellt ihr ein Großereignis mit bis zu acht Spezialmatches zusammen.

Im Karriere-Modus kämpft ihr euch die WWF-Rangliste, bis hin zu den großen Events hinauf.

IM VERGLEICH

1. WCW/nWo Revenge	THQ	87%
2. WWF Attitude	Acclaim	86%
3. WWF Warzone	Acclaim	85%
4. WCW vs nWo World Tour	THQ	80%
5. WCW Nitro	THQ	49%

Acclaim und THQ teilen sich den PAL-Wrestlingspiele-Markt untereinander auf. Im Direktvergleich punktet Attitude mit der besseren Grafik als die THQ-Spiele und setzt sich durch den verbesserten Edit-Modus vom eigenen Vorgänger ab. Letztendlich behält WCW/nWo Revenge durch die gelungenere Steuerung die Oberhand, da es Anfänger ebenso begeistert wie anspruchsvolle Wrestling-Fans. Bei WWF Attitude dagegen kommt ihr nur auf eure Kosten, wenn ihr die Movelisten lernt – spielerische Vorteile hat dieser Umstand allerdings keine, denn die Movevielfalt steigt durch komplizierte Eingabekommandos nicht automatisch an.

Das Gesicht eures Wrestlers könnt ihr diesmal aus unzähligen Grafikelementen ganz individuell zusammensetzen.

Gentechnik in Perfektion: Im Wrestler-Editor könnt ihr per Knopfdruck aus einem Adonis einen potentiellen Sumoringer machen.

oder anderen Ligen wollte man unbedingt vermeiden. Witzig ist noch das neue Feature, die Wrestler mit Text schmücken zu können. Eigene kurze Mottos oder Namen auf den Ringoutfits sind also kein Problem mehr und werten den Editor nochmals auf.

Neue Highlights und alte Fehler

Die zahlreichen neu hinzugekommenen Animationen wirken merklich überzeugender als die aus dem Vorgänger übernommenen Bewegungsabläufe. Jedoch wechseln sich beeindruckende High-Risk-Manöver mit etwas hakelig animierten Standardmanövern ab und sorgen so für einen ungleichmäßigen Gesamteindruck. Genau wie die Animationen wurde auch die Steuerung und die Spielmechanik weitgehend von *WWF Warzone* übernommen. Mit Schlag-, Tritt-, Greif- und Blocktaste habt ihr die normalen Manöver recht schnell im Griff, die genaue Steuerkreuz-/Tastenkombination hinter einzelnen Moves erscheint aber manchmal recht zufällig und wenig intuitiv – immerhin wurden jedoch einige Movekommandos standardisiert. Neben diesen Beat em-Up-artigen Tastenkommandos bietet *Attitude* noch einen Grapple-Modus, der die einzige (!) Lösung gegen das Blocken ist. Unnötig zu erwähnen, daß das demnach mögliche

Auf solche Details haben die Entwickler geachtet: Der Undertaker und Kane führen den Pin nach dem Tombstone jeweils unterschiedlich aus.

Besser geht es kaum: Die wichtigsten Posen der Original-Wrestler wurden perfekt in das Spiel integriert.

Blocken eines Wurfes nicht nur sehr merkwürdig klingt, sondern in der Praxis auch so aussieht. Positiv anzumerken ist dagegen die vereinfachte Darstellung der Restenergie – die Farbspielereien von Warzone sind einem gut erkennbaren, „handelsüblichen" Energiebalken gewichen.

Wer ist der neue King Of The Ring ?

Im entscheidenden Direktvergleich mit THQs enorm populärem *WCW/nWo Revenge* kann *WWF Attitude* zwar punkten, das Match aber letztendlich nicht für sich entscheiden. So bietet der Acclaim-Titel einige gute Ideen, was Spielmodi angeht, und hat mit dem diesmal wirklich gelungenen Wrestler-Editor ein mächtiges Feature zu bieten, doch im Endeffekt läuft alles auf das Gameplay hinaus. Und da kann *Attitude* gleich in mehrfacher Hinsicht nicht überzeugen: die Steuerung zwingt die Spieler zum Auswendiglernen von Movelisten, nur wenige Moves wurden standardisiert. *WCW/nWo Revenge* umgeht durch seine genial einfache Steuerung dieses Problem, ohne dadurch Einbußen in der Movevielfalt hinnehmen zu müssen. Gerade im Multiplayermodus mit weniger erfahrenen Spielern macht sich die intuitive Steuerung des THQ-Produkts positiv bemerkbar. Weiterhin kann das Spielgefühl nicht mit *Revenge* mithalten, was zu einem großen Teil an der etwas ungenauen Kollisionsabfrage liegt. Selbst bei einigen Animationen macht sich diese noch negativ bemerkbar, wirkt doch das dadurch bedingte Vorbeischlagen authentischer, als den WWF-Offiziellen recht sein kann. Gerade die Animationen und das Zusammenwirken der einzelnen Wrestler stellen *Revenge* über *Attitude* – die aufwendig texturierten Acclaim-Wrestler mögen als Foto beeindruckend wirken, in Bewegung kommt die erwartete optische Pracht aber nicht so rüber, wie man das vielleicht denken könnte.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	WWF Attitude
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Levels:	40+ Wrestler
Preis:	ca. DM 109,-
Datenträger:	256 MBit
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Release:	Ende August

Grafik: 87%
Sound: 79%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: 86%

Beurteilung: WWF-Fans kommen an Attitude nicht nur wegen des verbesserten Edit-Modus kaum vorbei. Was die Grafik und die Spielmodi angeht, gibt es keinen Anlaß zur Klage, und neben WCW/nWo Revenge, das dank der besseren Steuerung einen Tick vor Attitude bleibt, stellt Acclaims vorerst letztes WWF-Spiel eine sehr gute Alternative für Wrestling-Fans dar.

MEINE MEINUNG!

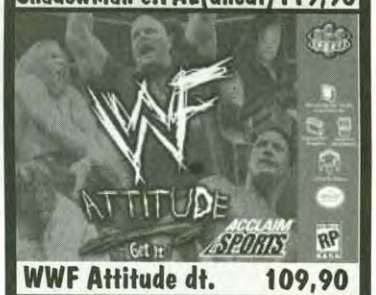
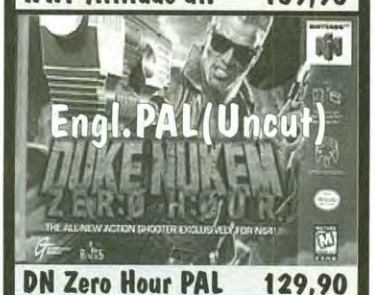
Durch den endlich einmal gut umgesetzten Wrestler-Editor ist WWF Attitude klar besser als der Vorgänger, die selbst zusammengestellten Moverepertoires sind wirklich ein entscheidender Vorteil. Auch die Grafik konnte dank geschickterer Texturierung noch einen Tick zulegen. Im Direktvergleich mit WCW/nWo Revenge fällt Attitude trotz dieser Pluspunkte jedoch ab: Die nach wie vor unnötig umständliche Steuerung vergrault schnell unerfahrene Mitspieler im Multiplayermodus und weder die Animationen noch die Kollisionsabfrage erreichen die Klasse des THQ-Produkts. Letztendlich hat Attitude definitiv seine Stärken und gehört in die Sammlung jedes WWF-Fans, aber in der Redaktion waren wir uns einig: Der Titel als Referenzspiel bleibt bei WCW/nWo Revenge! Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Selbstverständlich beherrscht der legendäre Undertaker im Spiel den bekannten (hier leider nur kurzen) Gang auf dem Seil.

Die ausführliche Movelisten müssen unbedingt genau studiert werden, wenn man in WWF Attitude eine ernsthafte Chance haben will.

GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal 45131 Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal 40211 Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen
TOPHITS DES MONATS

ShadowMan kompl. dt. 109,90
ShadowMan e.PAL(uncut) 119,90

WWF Attitude dt. 109,90

DN Zero Hour PAL 129,90

E3 Messe Video 99
6STD -VHS
Alle Neuheiten für N64-PSX-Dreamcast (u.a. Perfect Dark, Winback, D.Kong64, u.v.m.) 49,90
Premier Manager dt. 109,90
Mario Golf dt. 89,90
Tonic Trouble dt. 119,90
World Driver Ch. dt. 119,90
Re-Volt dt. 109,90
StarWarsRacer dt. 114,90
Southpark dt. 109,90
Shadow Gate 64 dt. 119,90
C&C kompl. dt. 109,90
Vigilante 8 dt. 119,90
Carmageddon 64 dt. 109,90
MonsterTruckMad. dt. 109,90
F1 World GP2 dt. 89,90
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Brettspiel, 1-4 Spieler, THQ

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): Oktober

RUGRATS: SCAVENGER HUNT

Nach ihrem Erfolg in Film, Funk und Fernsehen war es nur eine Frage der Zeit, bis die Rugrats auch auf dem Nintendo 64 ihr Unwesen treiben würden. In Scavenger Hunt begeben sich die altklugen Babys auf Schatzsuche im Kinderzimmer.

Wenn die Rugrats sich langweilen, entfliehen sie dem Baby-Alltag und unternehmen aufregende Reisen durch ihre eigene Phantasie. *Scavenger Hunt* schickt die kleinen Racker auf drei unterschiedliche Abenteuer-Trips in den eigenen vier Wänden. Die erste Variante – „Angelica's Temple" – verwandelt das Haus der Kinder in eine düsteren Azteken-Pyramide, in der mehrere Teile einer geheimnisvollen Statue versteckt sind. Die Säuglinge müssen die Teile finden, bevor die fiese Angelica ihnen zuvorkommt. Die zweite Spielart versetzt euch auf den Grund des Meeres, wo ihr nach einem Piratenschatz sucht. Auch hier gilt es, vier Artefakte zu sammeln, bevor die Gegner sich mit ihnen aus dem Staub machen können. Im dritten Szenario schließlich träumen sich die Rugrats in das Land ihres Lieblingssauriers „Reptar". Jedes Baby muß so viele Süßigkeiten wie möglich sammeln, um die Insel des grünen Reptils sauber zu halten. Wer jetzt glaubt, *Rugrats* sei ein Jump&Run mit gelegentlichen Rätseleinlagen, liegt falsch: THQ zog es vor, die Abenteuer der Rasselbande als eine Art Brettspiel in 3D umzusetzen. Das „Brett" erstreckt sich z. B. im ersten Spiel über das ganze Haus und ist in einzelne Felder unterteilt. Wenn euer Charakter an der Reihe ist, „würfelt" Ihr mit einer Kreuzung aus Glücksrad und Babyrassel und zieht dann euer Kleinkind entsprechend über die Felder. Jeder Rugrat verfügt über zwei Statusanzeigen: Kekse und Energie. Die Energie zeigt an, wie müde euer Baby ist und jedes Feld, über das ihr euch bewegt, zieht euch einen Punkt ab. Fällt der Wert auf Null, verfrachten euch die Eltern in die Wiege zu einem ausgiebigen Nickerchen. Bevor es so weit kommt, könnt Ihr allerdings auch eure hart verdienten Kekse gegen Energie eintauschen. Um die ganze Sache etwas spannender zu gestalten, sind die Spielpläne mit verschiedenen Aktions-Feldern gespickt: Einige stocken euren Keksvorrat auf, anderen stehlen euch die begehrten Knabbereien usw. Gelangt ihr durch geschicktes Manövrieren in die Nähe eines möglichen Verstecks, durchsucht es euer Alterego nach Teilen des jeweiligen Schatzes, und wer zuerst alle vier Puzzlesteine findet, darf sich als Sieger der Runde betrachten.

Sascha Gliss

Das Spielbrett besteht aus verschiedenen Ereignisfeldern. Bleibt ihr zum Beispiel hier stehen, gewinnt ihr vier Kekse hinzu.

Ein Fall für den Tierschutz? Lauft ihr auf das Feld, auf dem Spike gerade steht, dürft ihr ihn für einige Zeit als Reittier mißbrauchen.

Im Unterwasserlevel tragen alle Rugrats praktische Taucherhelme.

MEINE MEINUNG!

Technisch ist Scavenger Hunt ordentlich umgesetzt: Die Charaktere sind gut gezeichnet, und dank der Originalsprecher kommt sogar echte Cartoon-Atmosphäre rüber. Das Spielprinzip aber würde wahrscheinlich noch nicht einmal die echten Rugrats aus dem Babystall locken. Das Programm richtet sich eindeutig nicht an den durchschnittlichen Videospieler, sondern an dessen wesentlich jüngere Geschwister. Unter diesem Gesichtspunkt gestehe ich dem Spiel eine gewisse Existenzberechtigung zu, obwohl ich bezweifle, daß die anvisierte Zielgruppe das Modul lange im Schacht stecken lassen wird. Schade um die schöne Lizenz: Die Abenteuer der hyperaktiven Rasselbande wären bestimmt für ein hervorragendes Jump&Run gut gewesen. *Sascha*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Rugrats: Scavenger Hunt
Genre:	Brettspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	3 verschiedene Spielarten
Save Game:	Ja
Rumble -Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Hersteller:	THQ
BRD-Release:	Oktober '99
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik:	69%
Sound:	68%
Dauerspaß:	59%
Gesamtwertung:	60%

IMPORT

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Virgin

FLYING DRAGON

An wirklich überzeugenden Beat 'em Ups mangelt es dem N64 nach wie vor, und auch der Release von Flying Dragon kann daran nichts ändern.

Ursprünglich hatten wir diesen Titel schon in der N-Zone 2/98 unter seinem ursprünglichen Namen *Hiryu No Ken Twin* vorgestellt. Bei diesem 3D-Beat'em-Up habt ihr die Wahl zwischen zwei Spielmodi: Im Virtual Hiryu treten realistisch proportionierte Fighter gegeneinander an, während sich bei SD-Hiryu typisch japanische Kopffüßer balgen. Die Steuerung ist dabei eine Mischung aus Kreisbewegungen à la *Street Fighter* und Tastenkombinationen wie bei *Virtua Fighter* oder *Tekken*. Special Moves wie Feuerbälle oder schnelle Combos vermischen die wichtigsten Elemente dieser großen Vorbilder. Aus heutiger Sicht wirkt Culture Brains Prügelei grafisch ziemlich bescheiden, und auch das platte Gameplay und die indirekte Steuerung können nicht wirklich überzeugen – *Fighters Destiny* war zwar kein Hit, aber allemal besser als *Flying Dragon*!

Die wenig spektakulären Supermoves sind noch das grafische Highlight des Spiels, ansonsten ist die Optik durchgehend detailarm.

Manche Kämpfer sind nur in einem der Spielmodi anwählbar, andere gibt es als normale und sogenannte SD-Version.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	Flying Dragon
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	16+ Kämpfer
Preis:	ca. DM 119,-
Datenträger:	32-MB-Modul
Hersteller:	Virgin
Entwickler:	Culture Brain
Release:	Erhältlich

Grafik: 58%
Sound: 64%
Dauerspaß: 60%

Gesamtwertung: 59%

Beurteilung: Flying Dragon versucht, sich mit zwei Spielmodi von der Masse abzuheben, doch weder Grafik noch Gameplay können überzeugen.

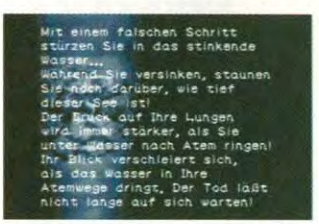
Adventure, 1 Spieler, Mitsui

SHADOWGATE 64

Mit etwas Verspätung ist nun endlich auch die deutsche Version von Shadowgate 64 erhältlich. Wie ist die Übersetzung ausgefallen? Was gibt es sonst noch Neues? Unser Test der PAL-Version verrät es euch.

Als Halbling Del müßt ihr im düsteren, dreidimensional dargestellten Schloß Shadowgate heftige Kopfnüsse knacken und euch mit zahlreichen Bewohnern des Castles unterhalten. Da *Shadowgate 64* sehr textlastig ist, hat uns natürlich in erster Linie die Lokalisierung interessiert. Die deutschen Texte (Sprachausgabe gibt es nicht) sind zwar kein literarischer Hochgenuß, aber immerhin sehr ordentlich übersetzt. Anders als bei unserer damaligen Testversion wird nun übrigens auch das Controller Pak unterstützt. Unser Fazit hat weiterhin Bestand: Wer anspruchsvolle Spielekost abseits des Mainstream sucht, der wird bei *Shadowgate 64* trotz der mauen Technik in jedem Fall fündig.

Wenn ihr nicht achtsam seid, wird euch dieses grausige Schicksal des öfteren blühen. Obwohl das spannende Shadowgate 64 ein reinrassiges Adventure ist, könnt ihr nämlich auch sterben.



Kein Meilenstein, aber immerhin sehr ordentlich – die Qualität der deutschen Texte.im Spiel.

Marco Marzinkowski

BEWERTUNG

Titel:	Shadowgate 64
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Levels:	Entfällt
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Kemco
Release:	Erhältlich

Grafik: 63%
Sound: 79%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: 82%

Beurteilung: Technisch ist Shadowgate 64 zwar genauso verstaubt wie das Schloß, in dem der Titel angesiedelt ist, aber das gehaltvolle Konzept kann überzeugen.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

MASSE STATT KLASSE?

Wieso bringt Electronic Arts eigentlich kein Controller Pak auf den Markt, auf dem alle Wechsel und Veränderungen in der Bundesliga enthalten sind? Dann bräuchte ich mir kein *FIFA 99* kaufen, sondern könnte diese Daten mit meinem *FIFA 98* verwenden?

N-ZONE Du hast deine Frage ja eigentlich schon selbst beantwortet. Electronic Arts ist ein Wirtschaftsunternehmen und möchte als solches natürlich Geld verdienen. Darum dürfte der von dir genannte Vorschlag bei EA auf wenig Gegenliebe stoßen. Außerdem: Wenn Electronic Arts für seine Produkte keinen Ertrag mehr einfährt, ist über kurz oder lang auch kein Kapital mehr für Neuentwicklungen vorhanden. Eine Zukunft ganz ohne Spiele von EA? Das möchte ja wohl keiner von uns!

Wieso gibt es auf dem Nintendo 64 nicht so gute Spiele wie auf der PlayStation? Ein Beispiel: So hört man etwa bei *F-Zero X* etwas von 30 Fahrzeugen, bei *Gran Turismo* auf der PlayStation hingegen gibt es über 300 ...

N-ZONE Sorry, aber hier finde ich deine Argumentation nicht so ganz schlüssig. Natürlich ist ein großer Fuhrpark eine feine Sache, aber ändert sich dadurch die spielerische Qualität so sehr? Und auch wenn man die beiden Spiele nicht direkt vergleichen kann, in beiden Fällen handelt es sich doch um absolute Klassiker für die jeweilige Konsole. Für das Nintendo 64 gibt es unbestritten weniger Spiele als für die PlayStation. Zählt man aber nur die reinen Tophits zusammen, dann steht das N64 im direkten Vergleich nicht viel schlechter da.

Andreas David

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

LOB UND FRAGE

Die Komplettlösung zum *Beetle Adventure Racing* fand ich einfach super. Könnte man nicht noch mehr Lösungen zu Rennspielen bringen?

N-ZONE Wenn es sich anbietet, werden wir mit Sicherheit wieder eine solche Lösung veröffentlichen.

Gibt es ein Handballspiel für das N64 oder ist eines geplant.

N-ZONE Zur Zeit plant kein Hersteller ein Spiel dieser Art.

Claude Hartung

EXPANSION PAK UND CO.

Gibt es das 64DD überhaupt noch oder wird es gar nicht mehr erscheinen?

N-ZONE Das 64DD gibt es noch und es wird auch erscheinen – allerdings wohl nur in Japan.

Wird es nach Erscheinen des Dolphin noch N64-Spiele geben?

N-ZONE Selbst nach dem Erscheinen der neuen Konsole ist für eine gewisse Zeit noch mit Software für das N64 zu rechnen. Nintendo wird seine treuen Kunden nicht so schnell im Stich lassen.

Wie funktioniert das Expansion Pak?

N-ZONE Das Expansion Pak erweitert schlicht und ergreifend den Basisspeicher vom N64 um zusätzliche 4 MB und ermöglicht durch die nun vorhandenen größeren Speicherressourcen feine Dinge wie etwa eine höhere Auflösung oder flüssigeres Gameplay. In manchen Spielen wird die Erweiterung auch für längere Replays verwendet.

Norman Schock

STRATEGISCHE FRAGE

Welches der beiden Spiele würdet ihr euch zulegen? *Command & Conquer* oder *StarCraft 64*?

N-ZONE *StarCraft64* ist noch nicht erschienen, womit es für ein endgültiges Urteil noch zu früh ist. Beide Titel sind in jedem Fall echte Klassiker, wobei *StarCraft 64* durch gleich drei verschiedene Rassen noch einen Tick abwechslungsreicher werden dürfte.

Stefan Breining

VON AFFEN UND RENNFAHRERN

Die Ausgabe 7/99 war ein Hammer. Die E3-Berichte waren voll cool. Aber nun zu meinen Fragen:
Wird man für *Donkey Kong 64* unbedingt ein Expansion Pak benötigen?

N-ZONE Ja.

Ist mit einer Verschiebung von *Donkey Kong 64* zu rechnen?

N-ZONE Danach sieht es eigentlich nicht aus. Der Titel ist fest als Weihnachtshit von Nintendo eingeplant.

Kann man *World Driver Championship* mit *Need For Speed IV* vergleichen?

N-ZONE Nicht unbedingt. Man könnte eher Parallelen zur *Ridge Racer*-Serie ziehen, speziell was das Fahrverhalten betrifft.

Ist eine Umsetzung von *Command & Conquer 2* geplant.

N-ZONE Derzeit ist (noch?) nichts in dieser Richtung bekannt.

Alexander Gorissen

SUPERMAN

In der Ausgabe 6/9 wurde für die nächste Ausgabe ein Test von *Superman* angekündigt, in der Ausgabe war aber leider keiner. Warum nicht?

N-ZONE Florian brauchte mehr Zeit für seinen Test, da er von dem Spiel so angetan war. Aber Spaß beiseite, oft verschieben sich leider die Releasetermine, wodurch auch der entsprechende Testbericht nach hinten rutscht. In dieser Hinsicht sind uns leider die Hände gebunden.

Michael Schnieder

UNMUT

Ich habe euch in den letzten drei Monaten bereits zweimal Fragen gestellt, von denen ihr in den letzen drei Ausgaben keine gebracht habt. Habt ihr keine Lust, meine Fragen zu beantworten, oder warum bringt ihr sie nicht in eurem Heft?

N-ZONE Wir bekommen jeden Monat Unmengen von Fragen zugeschickt, von denen wir leider nur einen Bruchteil im Heft beantworten können. Versuche es doch einfach weiter – irgendwann wirst du deinen Brief auch in der N-Zone wiederfinden.

Andreas Vordermayer

LIEBLINGSSPIELE

1. Beim Spiel *Turok* hänge ich fest und komme einfach nicht weiter. Habt ihr vielleicht eine Komplettlösung, die ich natürlich bezahlen würde?

N-ZONE In den ersten beiden Ausgaben der N-Zone, die aber mittlerweile vergriffen sind, hatten wir eine Lösung zu *Turok*. Schau doch einfach mal in unseren Kleinanzeigenteil oder gib selbst eine Anzeige auf – vielleicht kommst Du ja so an die alten Ausgaben heran.

2. Woher bekommt ihr eigentlich die Komplettlösungen und die dazugehörigen Land- oder Kurskarten?

N-ZONE Die Lösungen werden seit mittlerweile fünf Jahren von einer COMPUTEC-Tochterfirma in England erstellt.

3. Welches Multiplayerspiel spielt ihr am liebsten?

N-ZONE Im Moment legt *Mario Golf* den Redaktionsalltag lahm, wobei speziell Jens und Marco kaum davon zu lösen sind.

4. Welches Game spielt Florian im Moment am liebsten?

N-ZONE Florian zockt weiterhin mit großer Begeisterung den indizierten Rare-Shooter – wie er sagt, um schon mal für *Perfect Dark* warm zu werden. In seinen ruhigen Phasen ist er aber auch für eine Partie *Mario Golf* zu haben.

5. Welches Spiel auf dem N64 wird mit *Metal Gear Solid* vergleichbar sein?

N-ZONE Am ehesten dürften wohl *WinBack* und *Perfect Dark* ein *Metal Gear Solid*-ähnliches Spielprinzip bieten.

Mike Spura

JUBILÄUM

Ich bin ein riesiger Fan von eurem megakrassen Mag. Vor ein paar Tagen bin ich zum Kiosk gegangen, um mir die neue N-Zone zuzulegen – und wurde dann etwas enttäuscht: Ich hatte schon gehofft, daß die Ausgabe 6/99 mit goldenem Cover erscheinen wird (wie vor einem Jahr die Ausgabe 6/98 mit Silber-Cover), doch sie war ganz normal weiß. Wird etwa erst die nächste Ausgabe die Jubiläumsausgabe oder feiert ihr euren zweiten Geburtstag etwa nicht?

N-ZONE Vor lauter Streß und Hektik in Kombination mit den konzeptionellen Änderungen in der N-Zone haben wir unser erfreuliches Jubiläum doch wirklich etwas verschwitzt. Ich hoffe, das neue, noch informativere Konzept entschädigt dich etwas hierfür!?

Bruno Wickli

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Shadow Man)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
Nachgefragt bei ... ❑ Ja ❑ Nein
Game-Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
_____
Will ich demnächst kaufen: _____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Zelda Gaiden	___	❑	❑	❑
Donkey Kong 64	___	❑	❑	❑
Resident Evil 64	___	❑	❑	❑
Armorines	___	❑	❑	❑
Ridge Racer 64	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon	___	❑	❑	❑
Charts	___	❑	❑	❑
Shadow Man	___	❑	❑	❑
WWF Attitude	___	❑	❑	❑
Poster	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Star-Wars-Lösung	___	❑	❑	❑
Shadowgate-64-Lösung	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen	___	❑	❑	❑
Lesertips	___	❑	❑	❑
Vorschau	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 9/99)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen? _____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen? _____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 9 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Das Sommerloch hat uns derzeit voll im Griff. Brauchbare, aktuelle Cheats aufzuspüren ist fast genauso schwierig wie einen Sechser im Lotto zu erzielen. Aber wie jeden Monat ist es uns dennoch gelungen. Diesmal gibt es unter anderem zahlreiche Kniffe zum Redaktionsfavoriten Mario Golf, praktische Hilfestellungen zu unserer Rennspielreferenz World Driver Championship und natürlich wieder klassische Tips.

Euer Marco Marzinkowski

Mario Golf (J)

Unglaublich, aber wahr – selbst auf den grünen, lauschigen Fairways kann der Kultklempner überzeugen. Mit den folgenden Tips werdet ihr noch mehr Spaß haben. Den ersten Cheat stellen wir euch in einer Bildfolge vor, weil die japanische Menüführung etwas verwirrend ist. Viel Spaß!

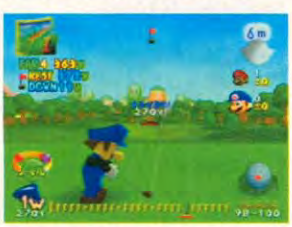
Im Kooba Park spielen:

Markiert im Hautmenü die vierte Spalte. Drückt und haltet dann die Z-Taste. Drückt dann noch die R- und die A-Taste.

Im nächsten Screen taucht nun die Unteroption „Paßwort eingeben“ auf. Ihr seht die entsprechende Spalte hier markiert. Wählt diese Option an und gebt das Paßwort QTM5MV4H ein.

Habt ihr alles richtig gemacht, könnt ihr nun im Kooba Park eine flotte Runde spielen.

Farbe des Outfits ändern:



Mario mal blau? Mit dem folgenden Cheat kein Problem.

Wenn ihr bei der Charakterauswahl die C-Tasten drückt, ändert sich die Farbe des Outfits.

Linkshändige Golfer:
Wenn ihr bei der Charakterauswahl die L-Taste drückt, wird euer Wunschgolfer zum Linkshänder.

Geheime Charaktere für den Einzelspieler-Modus:
Luigi (220 Yards): Schlagt ihn mit einem beliebigen Charakter im Versus-Modus.

Yoshi (230 Yards): Schlagt ihn mit einem beliebigen Charakter im Versus-Modus. Ihr müßt zuvor Luigi besiegt haben.

Sunny (240 Yards): Schlagt ihn mit einem beliebigen Charakter im Versus-Modus. Ihr müßt zuvor Yoshi besiegt haben.

Wario (250 Yards): Schlagt ihn mit einem beliebigen Charakter im Versus-Modus. Ihr müßt zuvor Sunny besiegt haben.

Harry (260 Yards): Schlagt ihn mit einem beliebigen Charakter im Versus-Modus. Ihr müßt zuvor Wario besiegt haben.

Mario (270 Yards): Schlagt ihn mit einem beliebigen Charakter im Versus-Modus. Ihr müßt zuvor Harry besiegt haben.

Geheime Charaktere für alle Spielmodi:
Mable (245 Yards): Wenn ihr im Turnier-Modus 50 Münzen bekommt, steht euch Mable zur Verfügung.

Donkey Kong (275 Yards): Wenn ihr im Ring-Modus 30 Sterne bekommt, könnt ihr mit Donkey Kong spielen.

Bowser (280 Yards): Schlagt ihn mit einem beliebigen Charakter im Versus-Modus. Ihr müßt zuvor Mario besiegt haben.

Flying Dragon (D)

Beat em Ups sind zwar beliebt, aber nur in sehr geringer Stückzahl für das N64 erhältlich. Eine Ausnahme stellt *Flying Dragon* dar. Freunde des Genres werden sich daher bestimmt über diese kleinen Tips zu dem Prügelspiel freuen, mit denen ihr nicht nur den Schwierigkeitsgrad verändern könnt.

Babyleichter Schwierigkeitsgrad:
Geht ins entsprechende Menü und markiert den Schwierigkeitsgrad „Easy“. Drückt nun das Steuerkreuz wiederholt nach links. Nach einer gewissen Zeit erscheint die neue Option „Very Easy“.

Hammerharter Schwierigkeitsgrad:
Geht ins entsprechende Menü und markiert den Schwierigkeitsgrad "Hard". Drückt nun das Steuerkreuz wiederholt nach rechts. Nach einer gewissen Zeit erscheint die neue Option „Very Hard“.

Als Bokuchin spielen:
Besiegt Bokuchin, damit er als spielbarer Charakter anwählbar wird.

Platinum-Kämpfer:
Wählt den SD-Hiryu-Modus und kämpft im Circuit. Besiegt darin einen Platinum-Kämpfer, um eine Medaille zu gewinnen.

Flying Dragon (D)

Die Platinum-Charaktere werden anwählbar, nachdem ihr 10 Medaillen eingestrichen habt.

Als Rayomau spielen:
Komplettiert das Rayomau-Turnier, damit ihr Rayomau als Charakter wählen könnt.

Rayomau-Turnier:
Gewinnt neun Medaillen. Nun könnt ihr das Rayomau-Turnier spielen.

Cheats & Codes CLASSIC

1080° Snowboarding (D)

Okay, okay, die Tips mögen vielleicht nicht ganz zur Jahreszeit passen, aber Hilfen zu diesem Klassiker wurden immer wieder gefordert.

Panda-Bär-Boarder:
Gewinne den Time-Attack-Modus und den Trick-Attack-Modus. Danach sollte dann kein einziger Highscore mehr auf EAD lauten. Wählt dann in der Skihütte Rob als Fahrer, drückt C-rechts und dann die A-Taste. Nun müßte Robs Bild durch den Panda Boarder ersetzt worden sein.

Pinguin-Board:
Schaffe im Trainings-Modus alle 24 Tricks und gehe dann bei der Board-Auswahl auf das Brett Tahoe 151. Drücke dann C-unten und die A-Taste.

Back-Flip/ Vorwärts-Flip/ Einfüßig springen:
Nur der Pandabär kann diesen Trick. Drücke in der Luft die R-Taste und den Analogstick nach unten. Das gibt zunächst einmal 100 Punkte. Den Vorwärts-Flip führt man genauso aus, nur müßt ihr diesmal den Stick nach oben drücken. Drückt man in der Luft hingegen die R-Taste und zieht den Analogstick nach unten,

dann erfolgt ein einfüßiger Trick.

Crystal-Boarder:
Beendet den Time-Attack-Modus in der Expert-Stufe auf allen sechs Strecken als Sieger. Wählt dann bei den Charakteren Akira aus. Drückt nun C-links und dann die A-Taste. Nun sollte auf dem nächsten Screen das Bild von Akira durch den Crystal- Boarder ersetzt worden sein. Dieser Fahrer reflektiert auf seinem Körper alles um sich herum.

Metal-Boarder:
Gewinne mit dem Crystal-Boarder den Expert-Modus und gehe im Anschluß auf Kensuke. Drücke dann C-oben und danach die A-Taste. Nun wird das Bild von Kenuske durch den Metal-Boarder ersetzt.

Kamera kontrollieren:
Zu Beginn des Spiels siehst du einen fahrenden Snowboarder. Drücke C-oben. Nun kannst du die Kamera mit dem Stick bewegen und mit dem Steuerkreuz zoomen.

World Driver Championship (US)

Rosa Fahrzeuge:
Startet den Championship-Modus und gebt als Name IGN 64 ein.

Spiegelverkehrte Kurse:
Um die Kurse spiegelverkehrt befahren zu können, müßt ihr sie statt mit der A-Taste mit Z anwählen.

Wagenfarbe verändern:
Drückt bei der Fahrzeugauswahl die Z-Taste, um deren Farbe zu verändern.

Wagen der A-Klasse:
Ohne viel Mühe könnt ihr gleich zu Beginn schon mit einem Wagen der A-Klasse eure Runden drehen. Wie? Ganz einfach. Geht bei der Fahrzeugauswahl zu den Rage-Modellen und drückt dann solange nach links, bis ein Rage-Wagen der A-Klasse erscheint. Dieses Gefährt ist der einzige Wagen dieser Klasse, den ihr fahren könnt, ohne die Championship absolvieren zu müssen.

Banjo-Kazooie (D)

Der Nachfolger zum genialen Jump&Run *Banjo-Kazooie* läßt ja leider noch auf sich warten. Vergnügt euch solange doch einfach mit diesen Tips zum „bärigen" Rare-Titel.

Ihr müßt zur Eingabe der Cheats auf das Bild über der Feuerstelle in Banjos Haus schauen (C-oben). Nach etwas Übung müßte es eigentlich klappen, und Banjo fängt zu reden an. Wenn ihr euch nun noch den Jiggy aus der Sandburg in Treasure Trove Cove besorgt, könnt ihr ein Puzzlegame spielen.

Buchstabiert in der Sandburg BOTTLESBONUSONE, dann bekommt Banjo einen übergroßen Kopf. Mit NOBONUS könnt ihr diese Einstellung wieder rückgängig machen. Wenn ihr die Puzzles 1 bis 6 und alle Bottles spielt, so hört man, daß es nichts mehr zu spielen gibt - diese Ansage stimmt nicht. Spielt noch einmal, um den Code WISHYWASHYBANJO zu bekommen. Dieser verwandelt Banjo in eine Waschmaschine.

Hier eine Auflistung der Puzzles:
1. bis 2. Puzzle ergibt BOTTLESBONUSTWO = große Hände und Füße (Banjo)

1. bis 3. Puzzle ergibt BOTTLEBONUSTHREE = großer Kopf und Flügel (Kazooie)

1. bis 4. Puzzle ergibt BOTTLESBONUSFOUR = langer, dünner Banjo

1. bis 5. Puzzle ergibt BOTTLEBONUSFIVE = langer, dünner Banjo mit großen Händen und Füßen

1. bis 6. Puzzle ergibt BIGBOTTLEBONUS = riesiger Banjo

Letzter Teil

STAR WARS EPISODE 1 RACER

Möge die Macht mit euch sein! Der neue Star-Wars-Film ist endlich auch bei uns angelaufen. Passend dazustellen wir diesen Monat die letzten Strecken der intergalaktischen Podracer-Meisterschaft vor. Mit dabei sind auch die vier „Einladungs-Kurse" und das Duell mit Sebulba in Boonta Classic.

Galaxis-Klasse

Kurs 1: Henker

Der erste Kurs der Galaxis-Klasse ist vom Layout her nicht allzu schwierig. Da Eure Gegner in dieser Liga jedoch ziemlich gut fahren, müßt ihr ständig mit Höchstgeschwindigkeit unterwegs sein, um an der Spitze zu bleiben.

1. Die erste Abkürzung befindet sich über dem schmalen Pfad, der auf dem Weg zum Hangar liegt. Wenn ihr nicht vorher wißt, daß sie kommt, werdet ihr wahrscheinlich daran vorbeiflitzen. Um die Abkürzung zu finden, richtet euch nach der kleinen Rampe auf der linken Seite, kurz nachdem ihr in den Hangar gefahren seid. Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr diese Rampe hinauf- und in einen langen Tunnel dahinter hineinfahren. Diese Abkürzung ist ideal, um die Höchstgeschwindigkeit zu erreichen.

2. Dieser Teil der Strecke ist mit einigen fies plazierten Säulen gespickt: Glück und geschicktes Manövrieren sind nötig, um hier eine Kollision zu vermeiden.

3. An dieser Stelle erwartet euch eine weitere Gemeinheit des Kurses: Die rotierende Einfahrt zu diesem Abschnitt dreht sich zufällig.

4. Die hellen Plasma-Tunnels können euch aus dem Rennen werfen, wenn ihr nicht genau der schmalen Strecke folgt, die durch die Tunnels führt. Wenn ihr gegen die Barrieren knallt, prallt ihr wie eine Billardkugel von einer Bande zur anderen.

5. Die vier Tunnels an dieser Stelle sind ungefähr gleich lang: Es spielt also keine Rolle, für welchen ihr euch entscheidet. Die Computergegner tendieren zum zweiten Tunnel von links, wählt also einen anderen, um einen Zusammenstoß zu vermeiden.

6. Im Plasmatunnel auf der Zielgeraden solltet ihr euch vor dem riesigen Wurm hüten, der nach allen Podracern schnappt, die an ihm vorbeirasen.

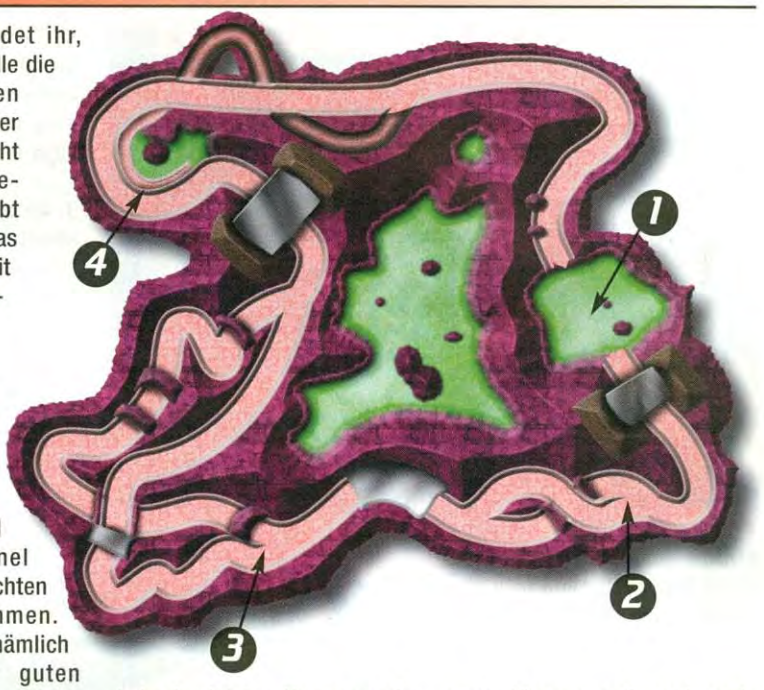
Kurs 2: Sebulbas Vermächtnis

Bevor die Meisterschaft schwieriger wird, erwartet euch dieser – recht einfache – Kurs. Die Streckenführung erlaubt es euch, fast überall mit Vollgas zu fahren.

1. Im ersten Sumpf ist es recht schwierig, zu erkennen, wo der Kurs auf der anderen Seite weitergeht: Richtet euch hierfür einfach nach den hellen Lichtern.

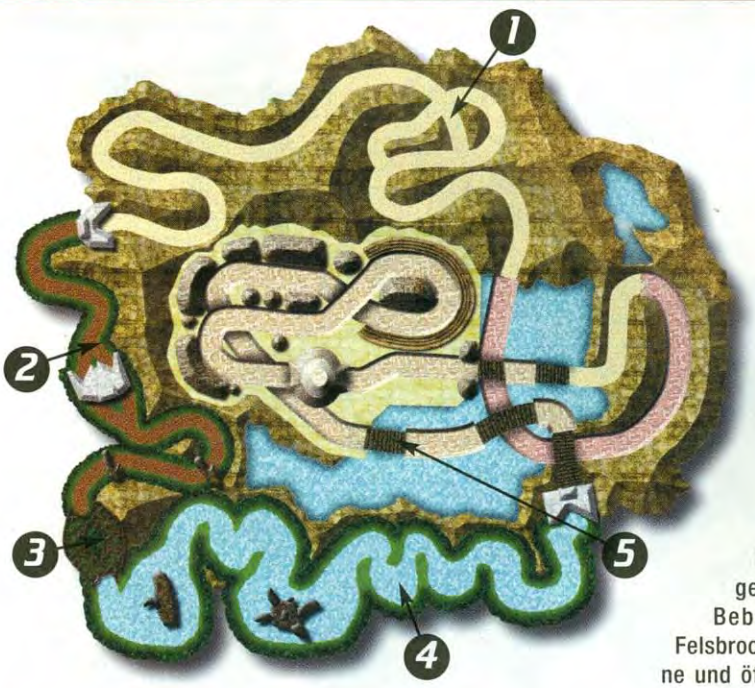
2. Diese Strecke bietet ziemlich viele verschiedene Routen. Die erste Abkürzung findet ihr, wenn ihr an dieser Stelle die Rampe auf der linken Seite hinauffahrt. Dieser Abschnitt ist zwar nicht viel kürzer als die reguläre Strecke, erlaubt es euch aber, eine etwas höhere Geschwindigkeit aus Eurem Pod herauszukitzeln.

3. Wenn ihr auf die Rampe gefahren seid, könnt ihr leichter um die nächste Kurve flitzen und den Tunnel auf der rechten Seite nehmen. Der führt nämlich zu einer guten Abkürzung, auf der ihr euch wiederum einen Geschwindigkeitsvorteil herausfahren könnt.



4. In der letzten Kurve vor der Zielgeraden solltet ihr darauf achten, nicht von der Strecke abzukommen. Passiert es euch doch, landet ihr auf dem unteren, längeren Streckenabschnitt. Bleibt also auf dem höheren Teil des Kurses, der euch auf die lange Zielgerade führt.

Kurs 3: Rankentor



Diese Strecke hat es in sich: Eure Gegner sind sehr aggressiv, und euch erwarten viele enge Kurven, Schikanen und ein Sumpf.

1. Auf dem Gebirgspaß ist es nicht leicht, den Überblick zu behalten, da die Felsen die Lücken, durch die ihr fahren müßt, verdecken können. In der zweiten Runde bebt hier übrigens die Erde: Dieses Beben entfernt einige Felsbrocken aus der Fahrrinne und öffnet ein paar hilfreiche Abkürzungen.

2. Der Sumpfabschnitt ist schwierig zu passieren, da Eure Sicht stark eingeschränkt ist. Fliegt einige Übungsrunden, bis ihr mit der Strecke vertraut seid. Wenn ihr bei der ersten Statue ankommt, solltet ihr euch für die Route auf der rechten Seite entscheiden, da sie die anderen Fahrer von euch fernhält.

3. Dieser Tunnel teilt sich kurz nach der Einfahrt. Wer nicht aufpaßt, knallt in die Gabelung.

4. Die Kurven im zweiten Sumpf sind nur schwer einzusehen. Außerdem rutscht ihr hier genauso leicht wie auf dem Eis der Andobi-Strecken.

5. Von der letzten Brücke fallt ihr leicht herunter, also merkt euch ihre Position und haltet euch rechts, während ihr darüber rast.

Kurs 4: Andobi-Bergstrecke

Einige Teile dieser Strecke kennt ihr bereits von früheren Eis-Strecken. Die Gefahren im einzelnen: Eisflächen, Felsblöcke und einige Schluchten. Außerdem bietet der Kurs einige Abkürzungen, weshalb es sich anbietet, einige Übungsrunden zu drehen, um den besten Weg für Euren Lieblings-Podracer zu finden.

1. Um am Start schnell auf Platz 1 zu kommen, springt ihr durch das Loch in der ersten Säule. Die anderen Fahrer werden das Hindernis umfahren und verlieren so wertvolle Zeit.

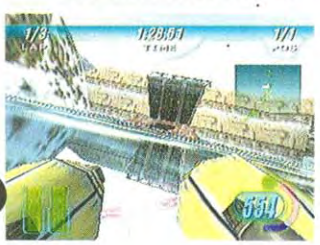
2. Bei der Einfahrt des zweiten Bergtunnels befindet sich eine hilfreiche Abkürzung. Fahrt die Schneefläche auf der linken Seite hoch und haltet auf den Berg zu. Sobald ihr euch dem Berg nähert, werdet ihr eine kleine Lücke im Berg entdecken, durch die ihr hindurchschlüpft. Wenn ihr weiterfahrt, entdeckt ihr im nächsten Berg eine weitere Öffnung, die zu einer anderen Abkürzung führt.

3. Im zweiten größeren Berg könnt ihr verschiedene Wege einschlagen. Der beste ist direkt vor euch, wenn ihr in das Felsmassiv hineinfahrt. Dieser Streckenabschnitt führt übrigens über eine alte Holzbrücke: Passiert sie mit Vollgas.

4. Hinter der Ausfahrt aus dem zweiten Berg erwartet euch eine weitere fiese Kurve. Fahrt sie mit voller Geschwindigkeit an. Wenn ihr in die Kurve einfahrt, tretet auf die Bremse, zieht gleichzeitig den Stick zurück und lenkt ein. Sobald ihr sie hinter euch habt, gebt wieder Gas, um Eure Geschwindigkeit zu erhöhen.

5. Diesen weiten Sprung kennt ihr noch aus dem Howler-Schlucht-Kurs, ihr könnt ihn also genauso fahren. Denkt daran, nicht zu lange im Gleitflug zu bleiben, sonst fallt ihr in den Abgrund.

6. Der schwierigste Abschnitt der Strecke erwartet euch direkt nach dem großen Sprung, denn hier müßt ihr den Podracer durch den kleinen Eingang in der Barriere vor euch bugsieren. Das Problem ist die große Eisfläche, auf der ihr nur schwer steuern könnt. Es lohnt sich, die Geschwindigkeit zu verringern und vorsichtig in den Eingang zu manövrieren. Verpaßt ihr nämlich die Einfahrt, kommt ihr nur schwer wieder auf die Strecke zurück.



7. Nach dem Tunnel fahrt ihr durch eine große, schneebedeckte Landschaft. Auf der linken Seite dieser Gegend befinden sich zwei Tunnels, die ihr von weitem an ihrem bläulichen Schimmer erkennt. Benutzt die Tunnels, wenn ihr könnt: Dadurch kürzt ihr die Strecke erheblich ab.

8. Wie bei den anderen Eis-Strecken öffnet sich in der zweiten Runde auf der linken Seite des Startbereichs eine nützliche Abkürzung. Mit etwas Übung solltet ihr sie nutzen können, um dem Gedrängel der anderen Fahrer zu entgehen.

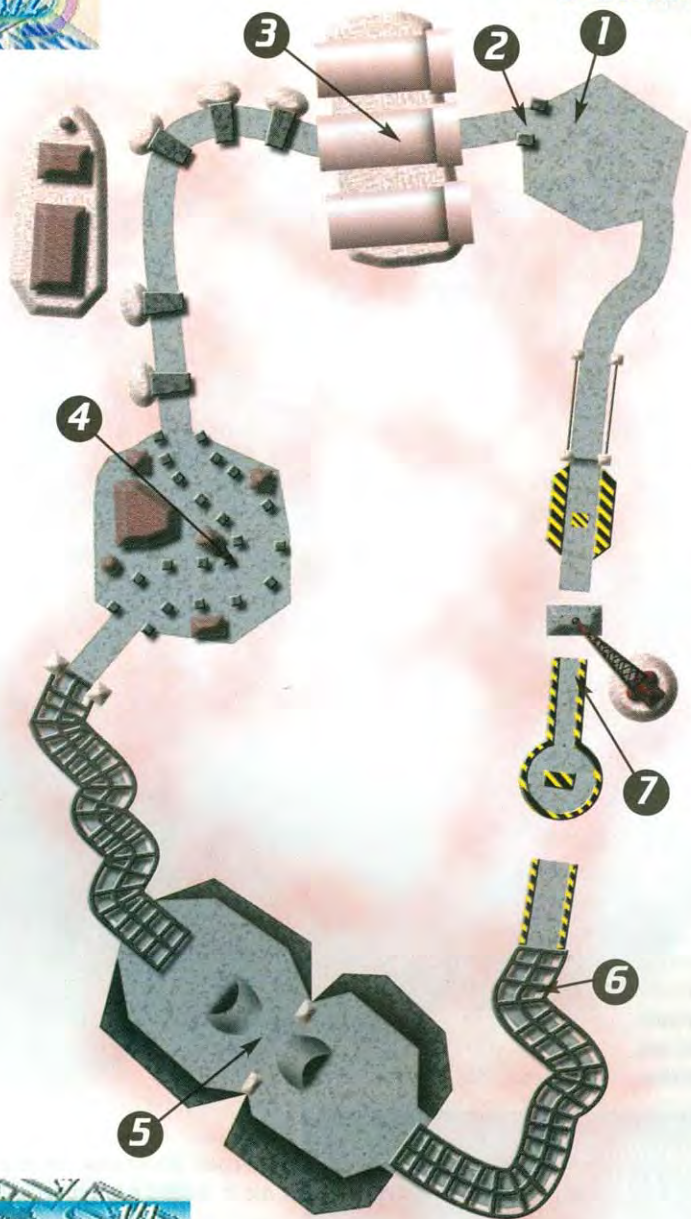
Kurs 5: Dethros Rache

Ein schwieriger Kurs, denn er führt zum großen Teil über zwei verschiedene Ebenen. Außerdem ist die Strecke an den meisten Stellen sehr schmal, und so führt ein Crash oft dazu, daß ihr so lange zwischen den Wänden hin- und her geschleudert werdet, bis Euer Gefährt explodiert. Setzt euch also so schnell wie möglich vom Feld ab, um unnötige Zusammenstöße zu vermeiden.

1. Achtet beim Start auf die breite Plattform direkt vor euch. Die schmale Einfahrt auf der anderen Seite, die zum Kurs zurückführt, liegt in einem ungünstigen Winkel. Wenn ihr zu schnell seid, verpaßt ihr sie leicht, und Eure Gegner rasen an euch vorbei. Sobald ihr auf der Plattform seid, tretet kurz auf die Bremse und richtet Euren Pod auf die Strecke aus. Mit etwas Übung könnt ihr dieses Hindernis mit Höchstgeschwindigkeit nehmen.

2. Wenn ihr die große Plattform verlaßt, gabelt sich die Strecke in der Vertikalen. Der obere Teil ist schneller, aber auch sehr schwierig. Der untere Teil läßt sich mit größerer Geschwindigkeit und ungestört durchfahren, da Eure Gegner sich fast immer für den oberen Abschnitt entscheiden.

3. Bleibt ihr auf dem unteren Teil, müßt ihr euch hier für einen der drei Tunnels entscheiden. Sie sind alle ungefähr gleich lang.



4. Der schwierigste Teil der Strecke ist diese große, mit kleinen Lichtern bestückte Plattform. Diese Lichter zeigen den offiziellen Streckenverlauf an, der allerdings nicht ganz ungefährlich ist. Ihr müßt sämtliche Kurven perfekt nehmen, um nicht mit den Metallsäulen zusammenzustoßen. Um sicher durchzukommen, folgt dieser Beschreibung: Fahrt zwischen den beiden Gebäuden auf der rechten Seite hindurch. Wenn ihr auf der anderen Seite herauskommt, müsst ihr Euer Gefährt auf den „offiziellen", erleuchteten Streckenteil ausrichten, da es sonst sehr schwierig ist, den nächsten Abschnitt des Kurses anzufahren.

5. Dieser unterirdische Tunnel eignet sich hervorragend zum Beschleunigen. Gebt also Vollgas und rast einfach hindurch.

6. Die Käfig-Tunnels sind ziemlich gefährlich, da die Kurven schlecht einzusehen sind. Habt ihr genügend Abstand zum Feld, dann fahrt hier etwas vorsichtiger: Baut ihr nämlich einen Crash, können Eure Gegner euch leicht einholen.

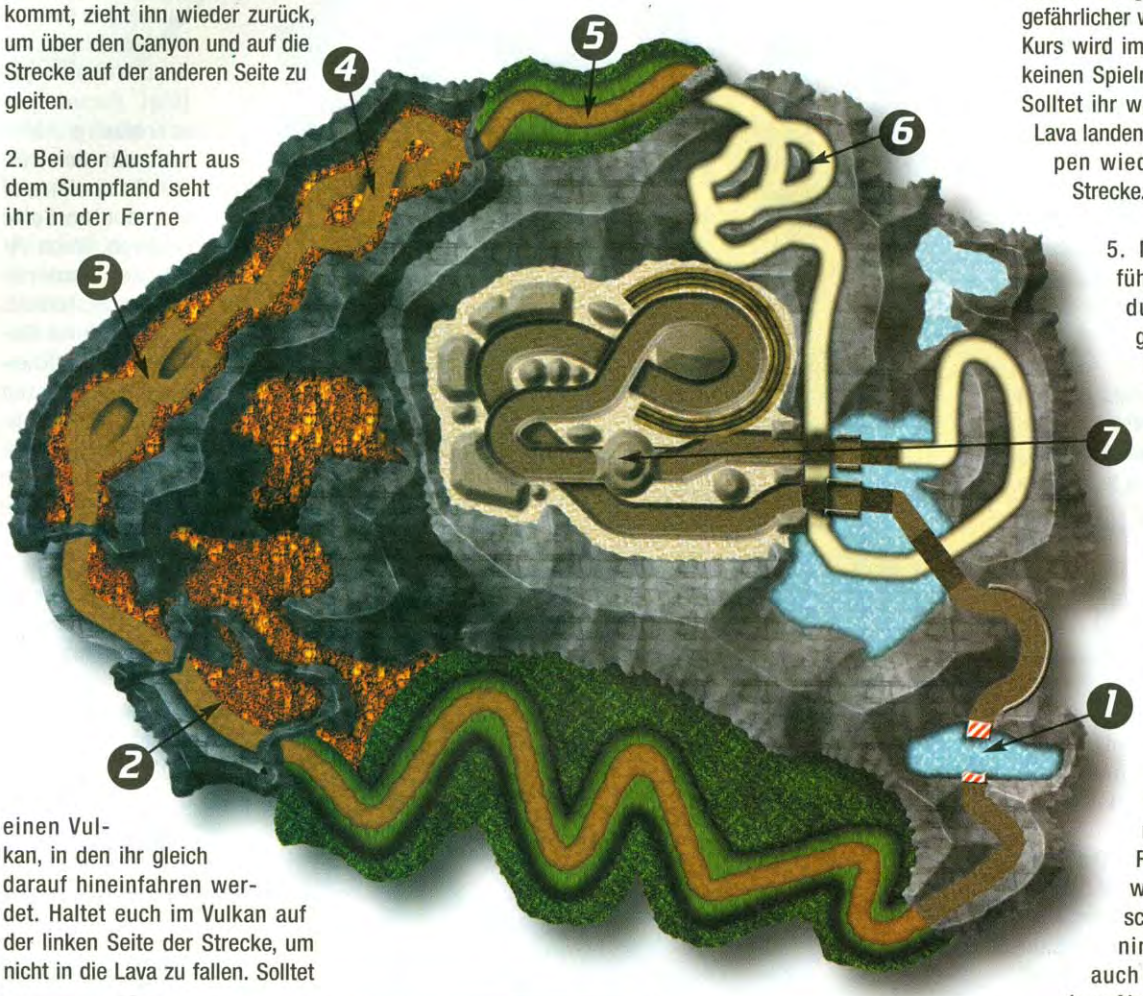
7. Auf der Zielgeraden erwarten euch noch zwei Sprünge. Den ersten könnt ihr beruhigt mit vollem Tempo nehmen, der zweite ist etwas schwieriger: Hinter der Schanze hängt nämlich ein Felsblock an einem Kran. Ihr müßt genau in der Mitte der Strecke bleiben, um durch das Loch in diesem Block zu springen, ansonsten gibt's einen spektakulären Crash.

Kurs 6: Flammenberg-Rallye

Die Strecke weist viele Elemente von „Grabvine Gateway" auf. Der einzige Unterschied ist der, daß ihr in entgegengesetzter Richtung um den Kurs rast. Außerdem erwartet euch ein aktiver Vulkan, also verbrennt euch nicht die Füße mit heißer Lava!

1. Hinter der Stadt wartet ein schwieriger Sprung auf euch. Schiebt den Stick nach vorne, um mehr Geschwindigkeit aufzubauen. Wenn ihr zum Wasserfall kommt, zieht ihn wieder zurück, um über den Canyon und auf die Strecke auf der anderen Seite zu gleiten.

2. Bei der Ausfahrt aus dem Sumpfland seht ihr in der Ferne einen Vulkan, in den ihr gleich darauf hineinfahren werdet. Haltet euch im Vulkan auf der linken Seite der Strecke, um nicht in die Lava zu fallen. Solltet ihr doch hineinfallen, werdet ihr nicht sofort explodieren. Nur wenn ihr zu lange in der heißen Masse bleibt, fangen Eure Triebwerke Feuer.



3. An der dreifachen Weggabelung bleibt ihr am besten in der Mitte der Strecke. Die äußeren beiden Strecken sind zu riskant. Nehmt die äußeren Routen nur, wenn es auf der mittleren Spur zum Verkehrsstau kommt.

4. Je weiter ihr in den feuerspeienden Berg hineinfahrt, desto gefährlicher wird die Strecke. Der Kurs wird immer enger und läßt keinen Spielraum für Fahrfehler. Solltet ihr wieder einmal in der Lava landen, bringen euch Rampen wieder zurück auf die Strecke.

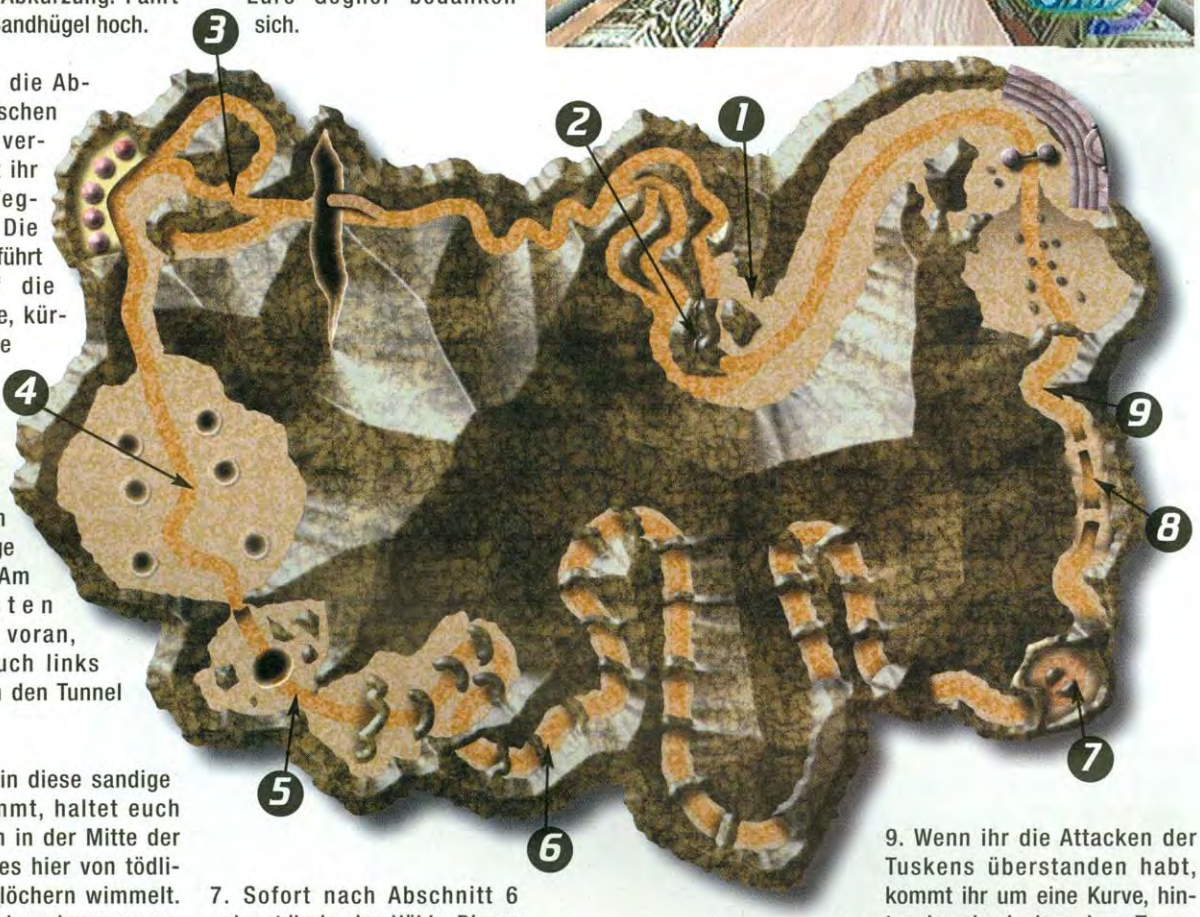
5. Nach dem Vulkan führt der Kurs erneut durch ein Sumpfgebiet. Hier lauern nicht allzu viele Gefahren, außer der Statue gegen Ende dieses Abschnitts. Ihr müßt durch das Loch am Boden der Figur hindurchrasen.

6. Der folgende Bergabschnitt sollte euch aus Grabvine Gateway bekannt sein. Allerdings fahrt ihr diesmal in der anderen Richtung hindurch, was das Ganze etwas schwerer macht. Trainingsrunden helfen auch hier, um euch mit dem Abschnitt vertraut zu machen.

7. Vergeßt nicht das Gebäude mit den Säulen in der Mitte gegen Ende des Kurses. Wer hier nicht aufpaßt, kann leicht in die Säulen krachen und ein gewonnen geglaubtes Rennen noch verlieren.

Kurs 7: Boonta-Classic-Rennen

Das ist der Kurs, auf dem im Film der Showdown zwischen Anakin und Sebulba stattfindet. Eigentlich handelt es sich um eine Erweiterung der allerersten Boonta Trainings-Strecke. Einer der schwierigsten Kurse des Spiels mit vielen engen Stellen und einigen Tusken Raiders, die über euch herfallen wollen.



1. Direkt nach dem Start findet ihr auf der rechten Seite eine nette kleine Abkürzung. Fahrt einfach den Sandhügel hoch.

2. Wenn ihr die Abkürzung zwischen den Bergen verpaßt, kommt ihr an eine Weggabelung. Die Rampe links führt wieder auf die Hauptstrecke, kürzer ist die Route durch den Tunnel.

3. Jenseits des Canyons werden euch mehrere Wege angeboten. Am schnellsten kommt ihr voran, wenn ihr euch links haltet und in den Tunnel rast.

4. Wenn ihr in diese sandige Gegend kommt, haltet euch immer schön in der Mitte der Strecke, da es hier von tödlichen Schlaglöchern wimmelt. Diese sind sehr schwer auszumachen, und wenn ihr zu weit

nach außen kommt, fahrt ihr in eines hinein, ohne reagieren zu können.

5. Setzt auf diesem breiten Abschnitt Euren Boost mit Vorsicht ein: Allzu leicht hüpft ihr über die Begrenzung und fallt in den Canyon.

6. Dies ist eine der schwierigsten Stellen der Strecke, ihr müßt bei hoher Geschwindigkeit sehr schnell reagieren. Ihr fahrt durch eine Reihe von Kurven, die durch ausgehöhlte Felsbrocken führen. Ein Crash, und der Podracer dreht sich wie wild, ihr verliert Zeit, und Eure Gegner bedanken sich.

7. Sofort nach Abschnitt 6 gelangt ihr in eine Höhle. Dieser Teil der Strecke ist nicht so schwierig, wie er aussieht, solange ihr euch in der Mitte des Kurses haltet.

8. Auf der Zielgeraden wird es nochmal ziemlich haarig, denn hier warten die Tusken Raiders auf euch. Anstatt euch anzufeuern, benutzen sie jeden Podracer, der vorbeifährt, als Zielscheibe. Sobald ihr sie schreien hört, wird es gefährlich: Versucht, den Explosionen auf der Strecke auszuweichen. Falls ihr doch getroffen werdet, fängt ein Triebwerk Feuer. Nehmt den Weg, der nach unten führt, wenn sich die Strecke teilt, um weiteren Explosionen aus dem Weg zu gehen.

9. Wenn ihr die Attacken der Tuskens überstanden habt, kommt ihr um eine Kurve, hinter der ein riesiger Java-Transporter steht. Die Position des Gefährts bestimmt der Zufall, aber ihr könnt mit ein wenig Geschick außenvorbei fahren. Ganz hartgesottene Piloten können auch versuchen, in der Mitte zwischen den Raupen hindurchzuschlüpfen. Manchmal steht der Transporter quer zur Fahrtrichtung, dann bleibt euch nichts anderes übrig, als den Weg durch die Mitte zu nehmen. Gewinnt ihr diesen Kurs, dürft ihr übrigens fortan Sebulba als Spielfigur auswählen.

Podracing-Profi-Meisterschaft

Kurs 1: Andobi-Prime-Zentrum

Auf diesem Kurs findet ihr weniger Schnee und Eis als auf den anderen Andobi-Prime-Strecken, da ihr hier durch die Innenstadt rast. Das kann ziemlich verwirrend sein, da sich der Kurs häufig verzweigt und mit Hindernissen gespickt ist.

1. Gleich zu Beginn des Rennens gibt es eine Möglichkeit, euch vor das Feld zu mogeln: Kurz nach dem Start führt der Kurs über eine Brücke, die die meisten anderen Fahrer auch prompt benutzen. Ihr aber fahrt nicht über die Brücke, sondern fahrt links an ihr vorbei und durch die Schneerinne. Wenn ihr schnell genug seid, landet ihr vor allen anderen wieder auf der Strecke.

2. Nach den Eis-Tunnels kommt ihr in einen riesigen Raum mit einem großen Gebäude in der Mitte. Hier müßt ihr euch für eine von drei Routen entscheiden. Die schnellste ist die mittlere, sie führt um die seitlichen Rampen herum.

3. In diesem Abschnitt findet sich eine weitere Abkürzung, die allerdings nicht ganz einfach zu nehmen ist, da sie in einer Kurve liegt. Merkt euch ihre Position genau und versucht, die Kurve im richtigen Winkel zu durchfahren.

4. Verpaßt hier nicht die letzte Abkürzung kurz vor der Ziellinie! Die anderen Fahrer nehmen sie nur selten, also könnt ihr hier locker ein oder zwei Plätze gutmachen. Wenn ihr in den nächsten Raum mit einem Gebäude in der Mitte kommt, fahrt rechts herum und durch die kleine Öffnung in dem hinteren Gebäude.

Kurs 2: Abgrund

Um hier den Sieg davonzutragen, müßt ihr auf jeden Fall auf dem oberen Teil der Strecke bleiben. Dies ist leichter gesagt als getan, und deshalb ist diese Strecke sehr schwierig zu gewinnen. Die anderen Fahrer sind wieder sehr hartnäckig und schaffen es irgendwie immer, auf dem oberen Teil des Rundkurses zu bleiben. Übung macht auch hier den Meister.

1. Nur wenn ihr auf der oberen Strecke fahrt, könnt ihr diese Abkürzung nehmen.

2. Falls ihr nach der ersten Kurve noch oben seid, müßt ihr hier über eine Lücke in der Strecke gleiten, da ihr sonst auf den unteren Teil des Kurses fallt.

3. Versucht weiterhin der oberen Strecke zu folgen und springt hier über ein weiteres Loch und auf den nächsten Streckenabschnitt. Das sollte euch einen schönen Vorsprung einbringen, da der untere Kurs hier einen ziemlichen Umweg um die Start-Plattform beschreibt.

4. Springt auf die große Plattform vor euch. Die „normale" Route führt um das zentrale Gebäude herum, aber wenn ihr nach links rast, sobald ihr die Plattform erreicht, seht ihr einen Zaun mit einer kleinen Lücke darin. Die Lücke ist zwar schwer zu finden, führt aber zu einer nützlichen Abkürzung.

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have fun, baby!

KREIIIISCH!

! Jetzt noch rasanter !
! Jetzt noch fetter !
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories !

Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

Kurs 3: Der Gauntlet

Diese Strecke ist zwar ziemlich lang und kurvig, aber nicht allzu schwer zu meistern. Achtet jedoch darauf, daß ihr Eure Geschwindigkeit stets hoch haltet, ansonsten ziehen Eure Konkurrenten sofort an euch vorbei.

1. Hier könnt ihr Zeit und Weg gutmachen, wenn ihr auf der großen, staubigen Fläche links über die Kante nach oben fahrt.

2. Fahrt am Ende der „Cross-Strecke" nicht durch den kleinen Tunnel, sondern rechts um ihn herum. Schlüpft dann durch die Lücke zwischen dem Zaun und dem Berg und kürzt so diesen Teil der Strecke ab. Hier könnt ihr auch gut Eure Boosts einsetzen.

3. Wenn ihr durch dieses Tal rast, achtet auf die Strecke, denn sie ist mit hohen Felssäulen übersät, die euch bei einer Kollision wertvolle Zeit kosten können. Wenn ihr in der Mitte bleibt, könnt ihr die unterirdischen Tunnel nutzen, um den Säulen aus dem Weg zu gehen.

4. Diese enge, kreisförmige Kurve kann problematisch werden, falls ihr hier auf den unteren Teil der Strecke fallt. Bleibt wieder in der Mitte, damit ihr nicht die Einfahrt zum Tunnel verpaßt.

Kurs Vier: Inferno

Erst gegen Ende wird diese Strecke schwierig. Hier befinden sich einige enge Kurven, und da die Begrenzung am Rand fehlt, müßt ihr fast perfekt fahren, um nicht in die Lava zu fallen.

1. Hinter der ersten Haarnadelkurve liegt ein Abschnitt, der mit Felsen übersät ist. Diese Felsen können nicht zerstört werden, also rammt sie nicht. Geht ihnen am besten aus dem Weg, indem ihr über die Kante auf der rechten Seite rutscht und dann durch den sandigen Abschnitt darunter rast.

2. Seid auf der Hut, wenn ihr euch diesen altersschwachen Brücken nähert. Wenn ihr Pech habt, fahrt ihr über eine Bodenunebenheit und hopst in die Lava.

3. Hier teilt sich die Strecke: Ihr wählt die Höhle auf der linken Seite. Diese Route führt euch ins Freie, weg von der Lava, und stellt gleichzeitig eine Abkürzung dar.

4. Der letzte Teil der Strecke hat es in sich: Der Kurs wird hier sehr schmal und ist nicht durch Barrieren am Rand gesichert. Mit Übung könnt ihr aber auch diesen Teil des Rennens mit Vollgas nehmen. Wer hier zu langsam ist, hat keine Chance, die Strecke als Sieger zu verlassen.

In der Schule lernen wir für's Leben!

N64 XPLODER
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig

ab August '99
DM 119.95*

N64 MegaRAM
- 4 MB RAM Grafik Speicher Erweiterung
- Kühleinheit für lange Lebensdauer

DM 69.95*

N64 1MB Memory Card linear
- 4 x größer als Standard
- 498 Speicherplätze auf einer Seite

DM 29.95*

N64 8MB Memory Card
- bis zu 32 Seiten je 123 Speicherzeilen
- zuverlässiger Kompressionsalgorithmus

DM 49.95*

*empf. VK

Copyrights: Nintendo 64 ist ein eingetragenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

06/99

07/99

08/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

❒ N-ZONE 06/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 07/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 08/99	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

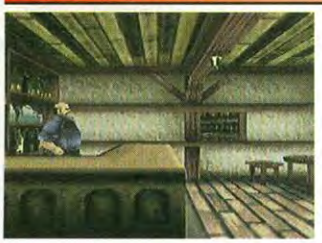
Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Letzter Teil

SHADOWGATE 64
TRAILS OF THE FOUR TOWERS

Nachdem ihr euch durch die ersten beiden Türme des Schlosses gekämpft und auch dem Dorf bereits einen Besuch abgestattet habt, seid ihr wahrscheinlich nicht gerade begeistert zu hören, daß ihr nun erneut in das Verlies vom Anfang des Spiels zurückkehren sollt. Aber ihr könnt euch sicher sein, daß ihr mit dieser Lösung nichts falsch macht.

Das Wirtshaus



Nachdem ihr mit dem Wirt gesprochen und sein Vertrauen gewonnen habt, könnt ihr euch in seinen Räumlichkeiten umschauen. Geht die Treppe hinauf zu den beiden Zimmern, sobald ihr im Besitz der Kugel der Frau seid. Während der eine Raum nichts Interessantes für euch zu bieten hat, findet ihr im anderen einen Reiseführer. Steckt die Notizen ein, steigt die Treppen wieder herab und begebt euch dann auf die Straße.

Das Dorf

Wenn ihr die Taverne verlassen habt, könnt ihr eine graue Flügeltür auf der linken Seite erkennen. Durchquert sie, haltet euch in der nächsten Straße links und folgt dem Weg bis zum Ende. Bückt euch hinter der nächsten Ecke, um die blauen

Kräuter aufzusammeln. Lauft anschließend weiter den Pfad entlang, bis ihr an eine Tür auf der linken Seite gelangt. Dahinter befindet sich ein Platz mit einer Statue genau vor euch. Wenn ihr euch dem Wasserbecken nähert, das die Statue umgibt, so trefft ihr auf Lakmir, den Zauberer. Hört zu, was er euch zu sagen hat, und geht nach seinem Verschwinden zum Schutthaufen, der die Tür auf der linken Seite blockiert. Sammelt die Münze ein, die ihr dahinter findet, dreht euch um

und geht in Richtung der Tür auf der anderen Seite des Hofes. Setzt den Ring der Toten auf, sobald ihr die Tür passiert habt, und geht zum Rand des Wassers. Dort wird ein kleines Mädchen erscheinen. Sie sieht, daß ihr einen ihrer Schuhe dabei habt, und bittet euch, auch den anderen zu finden. Streift den Ring wieder ab und lauft den Weg zurück, auf dem ihr gekommen seid. Verlaßt den Hof und schlagt den linken Weg ein.

Nach ein paar Schritten findet ihr auf der linken Seite eine weitere Münze, die ihr ebenfalls einsteckt. Haltet euch links und folgt dem Weg, bis ihr an einen Müllhaufen auf der linken Seite und eine Tür direkt vor euch gelangt. Rechts von euch befindet sich ein Haus. Ihr werdet es zwar erst später betreten, solltet euch aber schon einmal die Position merken. Nachdem ihr durch die Tür gegangen seid, nähert ihr euch einer Ausgrabung. Schlagt den Weg auf der rechten Seite ein und folgt dann den Stufen, die direkt in ein Haus führen. Dort findet ihr ein

Bild auf dem Bücherregal sowie ein Buch mit dem Titel „Gedanken eines Wahnsinnigen". Verlaßt das Gebäude und lauft die Stufen hinab, wo ihr eine Tür findet, die in ein weiteres Haus führt. Im Inneren trefft ihr Rastolin, der euch einige Informationen gibt. Kehrt anschließend zum Rand der Grabung zurück und klettert dann über die Leiter in die Grube hinunter. Sprecht mit dem grabenden Mann in der Ecke und gebt ihm die alte

Münze, die ihr zuvor gefunden habt. Nachdem er weggelaufen ist, könnt ihr euch an die Stelle seiner Grabung begeben, wo ihr einen Schuh entdeckt. Es handelt sich dabei um den zweiten Schuh des kleinen Mädchens. Klettert nun wieder die Leiter hinauf und geht, oben angelangt, weiter nach links. Nachdem ihr durch die nächste Tür gegangen seid, betretet ihr einen weiteren Hof, in dem ebenfalls eine Ausgrabung stattgefunden hat. Lauft

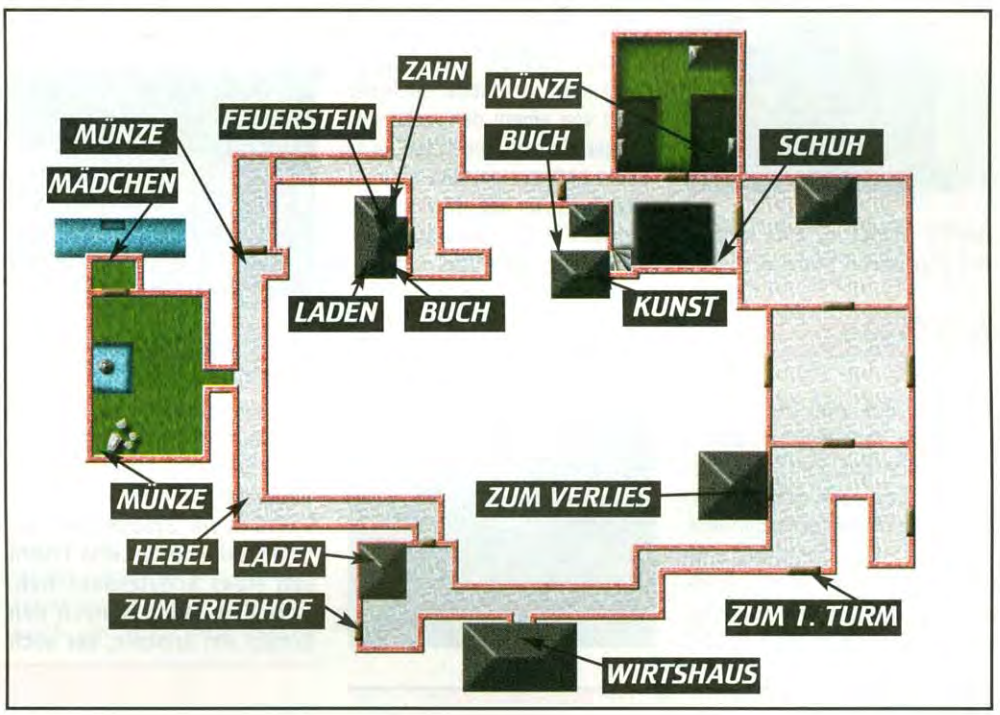
ganz vorsichtig den schmalen Vorsprung entlang, da ein falscher Schritt an dieser Stelle den sicheren Tod bedeuten würde. Über die Treppe, die am Ende nach unten führt, gelangt ihr auf einen Weg, der unter dem oberen Pfad wie unter einer Brücke verläuft.

Das Dorf (Fortsetzung)

In dem steinernen Tunnel am Ende findet ihr die letzten Münzen. Sammelt sie ein, bevor ihr die Leiter wieder hinaufklettert. Die gegenüberliegende Leiter führt zu den Tunnels, die wiederum in die Wassersektionen führen. Ihr seid jedoch noch nicht in der Lage, dort hinzugelangen, so daß ihr zunächst einmal durch die Tür zurück zur vorigen Ausgrabung laufen müßt. Biegt nach rechts ab und geht

den Weg entlang zum Hof mit der Statue zurück. Durchquert die Tür auf der linken Seite und setzt euch den Ring der Toten auf den Finger. Geht wie zuvor zum Rand des Wassers, so daß das kleine Mädchen erneut erscheint. Übereicht ihr die Schuhe, woraufhin sie sich bei euch bedankt und verspricht, daß sie euch lobend bei ihrem Großvater erwähnen wird. Setzt anschließend den

Ring wieder ab und kehrt zum Hof mit der Statue zurück. Schlagt an der Statue den Weg nach links ein und folgt dem Pfad, bis ihr zu den großen Flügeltüren gelangt, die in den ersten Turm führen.

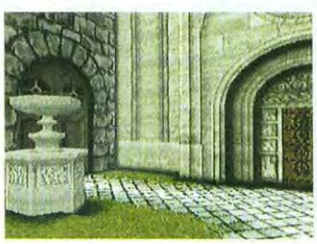


Schloßturm

Geht im Schloßturm zu der Tür auf der linken Seite, durch die ihr aus der Kanalisation geflohen seid. Ignoriert die Tür vor euch, lauft den Flur entlang und geht durch die nächste Tür auf der linken Seite, wo ihr den ersten Schuh gefunden habt. Setzt erneut den Ring der Toten auf und geht zu dem Bett in der hinteren rechten Ecke. Dort seht ihr nun den alten Mann mit seiner Enkelin. Er teilt euch mit, daß der Weg zum nächsten Turm vom Wasser blockiert ist, und gibt euch den Stein des Durstes. Verlaßt den Raum und nehmt den Ring wieder ab, bevor ihr aus dem Turm zurück zum Dorf lauft.

Der Friedhof

Verlaßt den Turm und folgt dem Weg zurück zum Wirtshaus. Begebt euch hinter die Kneipe und lauft etwas nach links, sobald ihr euch dem Eingang des Ladens nähert. Schließlich kommt ihr zu den Türen, die zur Kirche und zum Friedhof führen.



Benutzt den Schlüssel aus eurem Rucksack, um die Tür zu den Gräbern aufzuschließen, und geht hindurch. Ihr befindet euch nun am Eingang der Kirche, von wo aus ihr nach links durch die Tür zum Friedhof geht. Setzt ein weiteres Mal den Ring der Toten auf und nähert euch dem Grabstein direkt vor euch. Dort trefft ihr auf den Geist des Zauberers, der euch mit Informationen über den Turm der Prüfungen versorgt. Geht anschließend zum nächsten Grabstein und sprecht dort mit einer weiteren Erscheinung. Auf der gegenüberliegen-

den Seite des Weges befindet sich noch ein Geist, mit dem ihr sprechen könnt. Nachdem ihr mit den toten Mitgliedern des Rates gesprochen habt, geht ihr zu dem ausgehobenen Grab, in dem ihr gelandet seid, als ihr aus dem Fenster geklettert seid.

Dort gegenüber findet ihr das Grab von Aristolin, einem ehemals reichen Bewohner des Dorfes. Redet mit dem Geist, der euch von seinem geheimen Schatz erzählt und sich beklagt, daß niemand bislang sein Grab besucht hat. Nehmt die Blume, die ihr von dem Musikanten erhalten habt, aus dem Rucksack und setzt sie auf das Grab. Sprecht nun erneut mit dem Geist, der euch verraten wird, was ihr zu seinem toten Diener sagen müßt, um an den Schatz zu kommen.

Schloßturm 1

Verlaßt den Friedhof durch die Tür, durch die ihr gekommen seid, und geht zu der Pforte auf der linken Seite, die in die Kirche führt. Bevor ihr diese betretet, solltet ihr noch ein kleines Stück nach rechts laufen. Gleich neben

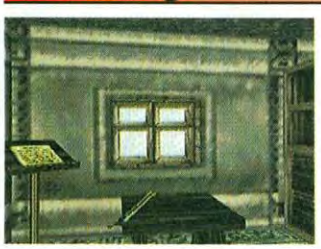
der Tür findet ihr eine Nische, die von Geröll blockiert wird. Wenn ihr den Schutt beiseite räumt, findet ihr dahinter einen versteckten Grabstein. Sobald ihr den Ring der Toten aufgesetzt habt, erscheint euch der Geist von einem der gefallenen Jünger. Er sagt euch, daß seine Seele befleckt sei und niemals wieder rein werden könne. Nehmt die Drachentränen aus eurem Rucksack und gebt ein wenig davon auf den Grabstein, nachdem der Geist verschwunden ist. Wenn ihr ihn anschließend erneut ruft, wird er sich bei euch bedanken und euch die Inkarnation geben, mit der ihr den Stein des Durstes benutzen könnt, um den Wasserspeicher trockenzulegen. Begebt euch nun in die Kirche und lauft die Treppe auf der rechten Seite hinunter in die Krypta. Geht dort

den Durchgang entlang, der zu dem Tunnel führt, welcher die Kirche mit dem ersten Turm verbindet. Dort hattet ihr zu Beginn des Spiels die Spitzhacke gefunden. Dreht euch in dem Korridor nach links und durchquert das Loch in der Wand noch, bevor ihr die Säule, die als Brücke über dem Wasser dient, passiert. Ihr gelangt nun wieder in die Kanalisation, in der ihr schon zu Anfang des Spieles ward. Begebt euch zum hinteren Ende, wo das Wasser tiefer wird, und achtet darauf, nicht hineinzufallen. Kurz vor dem tieferen Wasser findet ihr ein Skelett. Setzt erneut den Ring der Toten auf und trefft Aristolins Diener.

Der Laden

Kehrt zurück zum Dorf, nachdem euch der Geist den Schatz überlassen hat, und lauft zum Laden, der sich ganz in der Nähe des Wirtshauses befindet. Betretet das Geschäft und sprecht mit dem Verkäufer. Er erzählt euch von einer Violine, die ihr allerdings nicht erwerben könnt. Dafür könnt ihr die vier Münzen benutzen, die ihr zuvor gefunden habt, um damit folgende vier Gegenstände zu kaufen: ein Stecheisen, ein Schmuckkästchen, eine Frucht und einen Schutzhandschuh. Gebt dem Mann danach den Schatz von Aristolin, der euch dafür drei Geigen zum Kauf anbietet: eine Violine ohne Saiten, eine mit abgeplatzter Farbe sowie eine gesprungene Violine. Nehmt die zweite der angebotenen Geigen und verlaßt daraufhin den Laden.

Die Rettung



wo ihr den Musiker getroffen habt, befindet sich je eine Tür auf jeder Seite des Flures. Nehmt die rechte Tür, die zum Raum des Kerkerwächters führt, und geht zum Tisch mit dem Bogen und dem Notenständer darauf. Nachdem ihr eure Violine

Geht den Weg zurück zu den Türen des ersten Turmes und folgt dem Weg um die Ecke. Betretet dann das Gebäude auf der linken Seite durch die hölzerne Tür und geht den Flur entlang. Kurz vor der Treppe, die zum ersten Stockwerk hinaufführt,

ebenfalls auf dem Tisch abgelegt habt, nähert sich der Wächter. Dreht euch schnell um und lauft um die Ecke nach rechts zum Feuer. Wartet dort, bis ihr die Musik des Wächters hört, geht dann um das Bücherregal herum und geradeaus weiter, wo ihr an ein Schlüsselbord gelangt. Schnappt euch den kleinen Kerkerschlüssel und lauft weiter den Gang entlang, bis ihr am Ende an einer Treppe ankommt. Benutzt, unten angelangt, den Schlüssel, um die erste Zellentür auf der rechten Seite zu öffnen. Dort findet ihr Agaar, doch sobald ihr ihn angesprochen habt, kehrt der Kerkermeister zurück und schließt euch ein. Gebt Agaar jetzt schnell die Kugel aus eurem Rucksack, der daraufhin einen Zauber ausspricht. Der Zauber läßt eure Position mit der des Wächters tauschen, der sich daraufhin in der Zelle wiederfindet. Lauft vorwärts und verschließt schnell die Zelle.

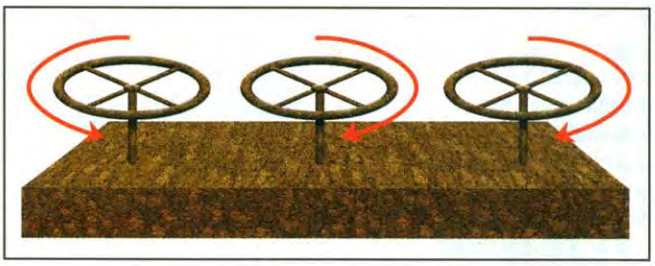
Agaars Haus

Nachdem ihr den Dungeon Keeper erfolgreich in die Zelle gesperrt habt, sagt euch Agaar, daß er euch an dem Wirtshaus des rostigen Schwertes erneut treffen wird, und verschwindet. Geht die Stufen wieder hinauf, lauft durch das Quartier des Wächters und kehrt in das Dorf zurück, wo ihr euch zum Wirtshaus begebt. Nachdem ihr eingetreten seid, stoßt ihr auf Agaar

und seine Schwester, die beide gerade aufbrechen wollen. Nach einem kurzen Gespräch öffnet Agaar sein Haus für euch, danach machen die beiden sich auf den Weg. Verlaßt anschließend die Schenke und geht zu dem Haus von Agaar, das sich in dem Abschnitt vor der ersten Ausgrabung befindet. Geht in das vormals verschlossene Haus hinein und sammelt dort alle Gegenstände ein. Unter dem angelehnten Buch auf dem Bücherregal findet ihr einen Feuerstein, ein Wissenschaftsbuch und einen Drachenzahn. Geht nun zum Bett in der Ecke und drückt den A-Button, wenn ihr neben dem hinteren Bettpfosten steht. Ihr zieht an dem Pfosten und steckt den nun zum Vorschein kommenden Hebel in euren Rucksack, bevor ihr das Haus verlaßt.

Wasserspeicher

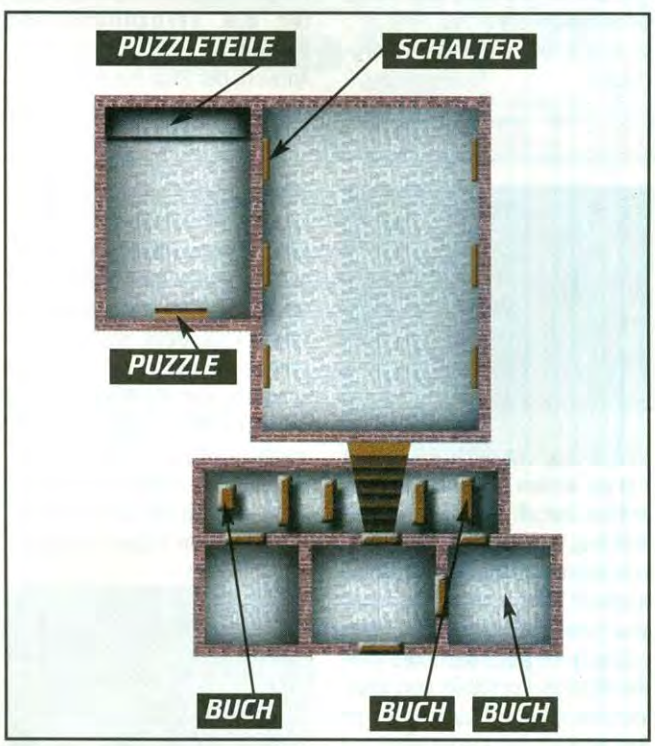
Begebt euch jetzt zu der ersten Ausgrabung im nächsten Abschnitt und geht durch die Tür in der linken Wand, um zu der nächsten Grube zu gelangen. Lauft vorsichtig den schmalen Weg entlang, bevor ihr die Treppe auf der linken Seite hinunterklettert. Durchquert einen der beiden Tunnels, bis ihr zum Wasserabschnitt gelangt. Geht zum Rand hinauf und nehmt den Stein des Durstes in die Hand. Nachdem ihr den Stein ins Wasser geworfen und die Inkarnation wiederholt habt, beginnt das Wasser zu



verschwinden. Klettert anschließend die Leitern hinunter in die Grube. Auf der anderen Seite könnt ihr eine weitere Leiter erkennen, die zum Kontrollraum hinauf führt. Steigt sie hoch und folgt dem oberen Weg, bis ihr zu drei Schaltern gelangt. Schaut euch nun im Buchmenü die Manuskripte an, die ihr im ersten Turm eingesammelt habt, um so die möglichen Kombinationen der Schalter herauszufinden. Dreht das linke Rad ein mal nach links, das Rad in der Mitte nach rechts und das auf der rechten Seite ebenfalls nach rechts. Geht zu der Spirale an der rechten Seite des Schaltpults, sobald die Schalter in den richtigen Positionen sind, und bringt dort den Hebel an, den ihr in Agaars Haus gefunden habt. Nun könnt ihr den Hebel ziehen und somit den Graben trockenlegen, an dem ihr das kleine Mädchen getroffen habt. Dadurch seid ihr jetzt in der Lage, den dritten Turm zu betreten.

Schloßturm 3

Lauft den Weg zurück durch die beiden Ausgrabungsstätten, bis ihr an dem Hof mit der Statue angekommen seid. Nachdem ihr durch die linke Tür gegangen seid, befindet ihr euch an dem nun trockenen Graben. Lauft die Stufen hinunter und betretet den Turm durch die Tür. Geht zu der Tafel direkt vor euch und lest die Inschrift, wodurch Lakmir euch erscheinen wird und mit euch spricht. Geht anschließend durch die Tür auf der rechten Seite nahe der Treppe an der hinteren Wand. In dem nächsten Raum findet ihr ein Buch im Bücherregal, das ihr lesen solltet. Hinter der nächsten Tür findet ihr zwei weitere Bücher- und zwar die Schriften



der Konnor sowie die Prüfungen des Königreichs. Blättert beide kurz durch und geht durch die Tür auf der hinteren Seite des Zim-

mers. Setzt im nächsten Raum den Ring der Toten auf und geht zu dem Pult, wo Nathor Dreslin euch erscheinen wird. Kehrt um, nachdem ihr mit ihm gesprochen habt, und lauft zurück zum ersten Raum, wo ihr die Tafel gelesen habt. Geht die Treppe hinauf in einen Raum mit sechs Bildern darin und nähert euch dem letzten Gemälde auf der linken Seite. Benutzt den Z-Button, um zu kriechen und den kleinen Schalter am unteren Rand des Bildrahmens zu erkennen. Drückt den Schalter, woraufhin das Bild den Weg in einen geheimen Raum freigibt, in dem euch die erste Prüfung erwartet.

Prüfung 1

Geht in dem geheimen Raum zu dem weißen Gegenstand auf dem Steintisch zur Rechten. Es sind die Puzzleteile, die ihr richtig zusammensetzen müßt, um die erste Prüfung zu bestehen. Geht zu dem Wappen auf der gegenüberliegenden Wand, nachdem ihr die Teile eingesammelt habt. Ihr müßt die Puzzleteile so in die Wand einsetzen, daß sie das richtige Emblem bilden. Die benötigten Teile sind das linke Schloß, der rechte Drachen, der linke Drachen sowie das linke Schwert. Wenn alle vier Teile korrekt eingesetzt sind, öffnet sich die Wand und offenbart den nächsten geheimen Raum.

Prüfung 2

Im nächsten Raum erwartet euch die zweite Prüfung. An der Wand auf der linken Seite ist ein riesiges Gesicht eingeritzt. Wenn ihr euch dem Bild nähert, wird euch eine Frage gestellt, deren richtige Antwort euch zum nächsten Gesicht passieren läßt. Wenn ihr alle fünf Fragen nacheinander richtig beantwortet habt, ist die Prüfung bestanden. Macht ihr auch nur einen Fehler, so findet ihr euch an der Tafel am Anfang des Turmes wieder und müßt zu der ersten Tür zurückkehren, um die Prüfung erneut zu beginnen. Glücklicherweise könnt ihr sie so oft wiederholen, wie ihr wollt, so daß auch nach mehreren gescheiterten Anläufen nicht alles verloren ist. Die Fragen werden zufällig aus der folgenden Liste ausgewählt:

Frage: Schreit der königliche Drache?
Antwort: Nein

Frage: Was ist die Heimat von Lord Jair?
Antwort: Das Ödland

Frage: Welches Symbol steht für die Erreichung des Rang sdes Zauberers?
Antwort: Der Ring des Königreichs

Frage: Wer gilt auf ewig als der gute Herr?
Antwort: Lakmir

Frage: Mit welchem Ring werden diejenigen bestraft, die gegen die Gesetze verstoßen?
Antwort: Der Grüne Ring

Frage: Was war verantwortlich für die Verbannung des Bösen?
Antwort: Der Stab des Alters

Frage: Unter welchem Namen ist der Herr von Dersius bekannt?
Antwort: Aristolin

Frage: Welche Art der Magie ist ausdrücklich verboten?
Antwort: Die Magie des Todes

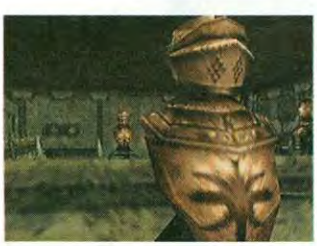
Frage: Wie lautet der Name des ersten Drachen?
Antwort: Bolhalor

Frage: Von welcher Art ist der letzte Drachen?
Antwort: Gold

Frage: Wer ist der rechtmäßige König von Kal Trolin?
Antwort: Nathor Dreslin

Prüfung 3

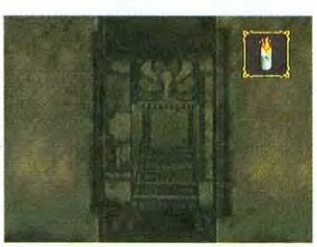
Nachdem ihr die vorige Prüfung bestanden habt, geht es mit der dritten Prüfung weiter. Diesmal müßt ihr Sägeblättern ausweichen und Teleports erreichen. Das Problem dabei ist, daß eure Bewegungen umgekehrt werden, so daß es doppelt so schwierig ist, Gefahren auszuweichen. Setzt den Blauen Ring auf, um diesen Zustand aufzuheben und eure Bewegungen wieder normal werden zu lassen. Schleicht euch vorsichtig um die ersten kreisenden Sägeblätter herum und geht zu der Rüstung. Laßt den Sägen reichlich Spielraum, denn bereits ein falscher Schritt kann euch hier zum Verhängnis werden. In dem nächsten Raum befindet sich die Rüstung inmitten von kreisenden Sägen. Lauft rüber zu der Wand und dreht euch zu den Sägeblättern hin, während ihr mit Seitschritten die Wand entlang geht, bis die Rüstung sich direkt vor euch befindet. Obwohl die Rüstung in dem dritten Raum genau vor euch ist, solltet ihr sie nicht berühren, sondern weiter nach rechts gehen. Um die Ecke könnt ihr nun die Sägen erkennen, die weitaus schwieriger zu meiden sind, da ihr euch hier an keiner Wand orientieren könnt. Stellt euch so hin, daß ihr direkt zwischen den Sägen hindurchlaufen könnt und wagt es, sobald ihr euch sicher seid, richtig zu stehen. Nach der letzten Rüstung befindet ihr euch in einem kleinen Raum mit einer Tür in der hinteren Wand. Geht durch diese Tür hindurch und setzt dann den Ring wieder ab, um die Prüfung abzuschließen.



Prüfung 4

Die vierte Prüfung erfordert schnelles Handeln von euch, da ihr diesmal gegen die Zeit arbeiten müßt. Begebt euch hinter den silbernen Ritter, nachdem ihr

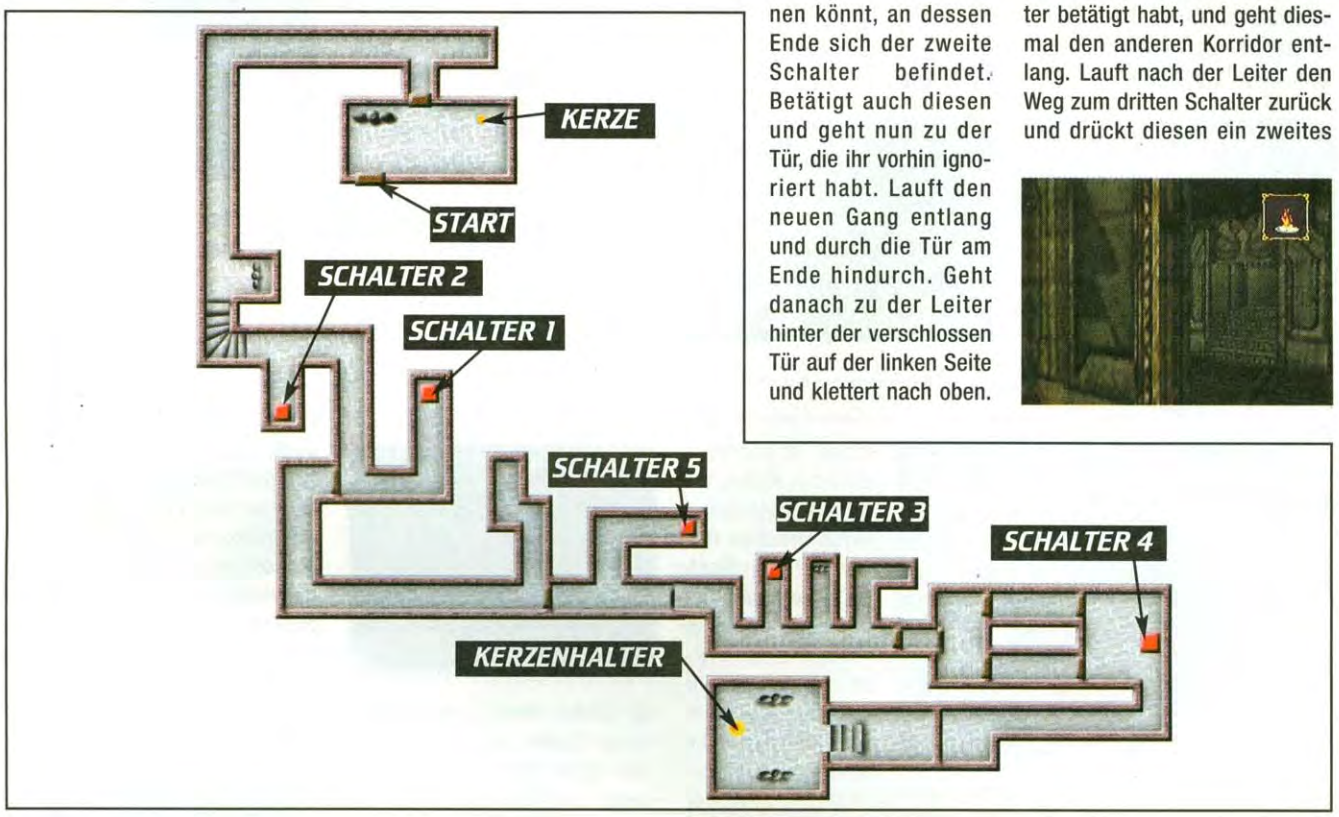
den Ring abgenommen habt, aber vermeidet unbedingt jegliche Berührung mit ihm. Weiter hinten befinden sich eine Inschriftenplatte sowie eine Kerze. Lest die Inschrift über die Prüfung der Dunkelheit und geht dann zu der Kerze. Benutzt nun euren Feuerstein, um die Kerze anzuzünden, und nehmt sie dann aus dem Ständer heraus.

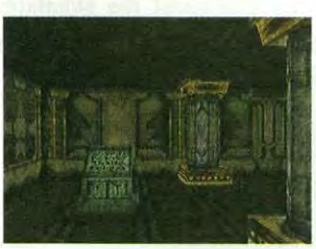


In der rechten oberen Ecke des Bildschirms könnt ihr jetzt das Symbol einer brennenden Kerze erkennen, die wie eine Uhr funktioniert: Sobald die Kerze abgebrannt ist, ist eure Zeit abgelaufen und die Prüfung gescheitert. Geht mit der Kerze in der Hand durch die Tür neben dem silbernen Ritter, dreht euch dann um 90 Grad nach links und lauft den Flur entlang. Biegt am Ende nach links um die Ecke und lauft an dem Teleport in der Nische auf der linken Seite vorbei. Über die Treppe gelangt ihr schließlich in die nächste Etage. Folgt dort dem Korridor nach rechts, bis ihr am Ende den Schalter in der Wand erreicht. Betätigt den Schalter und kehrt dann schnell zu der Treppe zurück. Ihr kommt an einer nun offenen Tür vorbei, die ihr jedoch nicht betreten solltet, solange ihr nicht auch

den zweiten Schalter gedrückt habt. Dreht euch am Treppenabsatz um 90 Grad nach links, wo ihr einen geheimen Weg erken-

nen könnt, an dessen Ende sich der zweite Schalter befindet. Betätigt auch diesen und geht nun zu der Tür, die ihr vorhin ignoriert habt. Lauft den neuen Gang entlang und durch die Tür am Ende hindurch. Geht danach zu der Leiter hinter der verschlossen Tür auf der linken Seite und klettert nach oben.





Drückt dort den Schalter am Ende der ersten Nische auf der linken Seite, geht dann weiter den Gang entlang und klettert schließlich die Leiter am Ende hinunter. Geht nun durch die rechte der beiden Türen in der Wand vor euch und lauft den Flur entlang, bis ihr am Ende auf den vierten Schalter stoßt. Die linke Tür solltet ihr besser ignorieren, denn ihr werdet jedesmal zurück zum Anfang des Ganges geschickt, sobald ihr sie durchschreitet. Kehrt zu der Leiter zurück, nachdem ihr den Schalter betätigt habt, und geht diesmal den anderen Korridor entlang. Lauft nach der Leiter den Weg zum dritten Schalter zurück und drückt diesen ein zweites

Mal, bevor ihr weiter zurück zur ersten Leiter geht. Klettert diese nach unten, dreht euch nach rechts und widmet euch dem fünften Schalter. Kehrt anschließend noch einmal zum dritten Schalter zurück und drückt ihn das dritte Mal. Weiter geht es mit Nummer 4, achtet dabei nur darauf, den rechten Flur zu nehmen. Ignoriert den Schalter, wenn ihr angekommen seid, und geht statt dessen nach rechts den Korridor entlang. Über die Stufen geht es am Ende nach oben, wo ihr euch an den beiden Teleports vorbeischleicht und schließlich die Kerze in dem Kerzenständer befestigt.

Prüfung 4 (Fortsetzung)

Nachdem ihr die Kerze innerhalb des Zeitlimits abgeliefert habt, könnt ihr nun in den nächsten Raum gehen. Dort befindet sich in der Mitte eine Tafel, auf der der letzte Teil der Prüfung erklärt wird. Weiter hinten könnt ihr drei Spiegel erkennen, und eure Aufgabe besteht darin, rückwärts

durch den rechten Spiegel zu gehen. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch nun einmal selbst anschauen, indem ihr euch vor einen der Spiegel stellt und den A-Button drückt. Nachdem ihr durch den rechten Spiegel gegangen seid, findet ihr euch in einem kleinen Raum mit einem roten Tisch in der Mitte wieder. Nehmt den Ring des Königreichs vom Sockel und setzt ihn euch auf den Finger. Stellt euch nun auf die silberne Bodenplatte hinter dem Sockel, wodurch ihr an den Anfang des Turmes befördert werdet und dort Lakmir trefft.

Die Drachenflöte

Begebt euch zum Hof mit der Statue, nachdem ihr den dritten Turm erfolgreich hinter euch gebracht habt. Kehrt von hier aus zum ersten Schloßturm zurück und durchquert die hölzernen Flügeltüren. Vergewissert euch, daß ihr den Ring des Königreichs aufgesetzt habt, und öffnet dann die bislang ver-

schlossene Tür. Dahinter findet ihr in der Mitte des Raumes die Drachenflöte auf einem Sockel. Steckt sie ein, verlaßt den Turm und macht euch auf den Weg zur Ausgrabung. Geht durch die Tür in der Wand zur zweiten Ausgrabung und überquert vorsichtig den schmalen Weg. Ignoriert die beiden Leitern, die nach unten führen, und geht statt dessen am Ende nach rechts, wo ihr außer der Tür zum vierten Turm noch einen

Weg findet, der zu zwei Drachenstatuen hinauf führt.

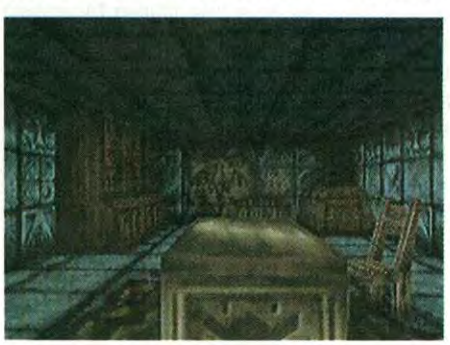
Schloßturm 4

Folgt dem Weg und achtet darauf, nicht vom Rand herunterzufallen. Wenn ihr auf der gegenüberliegenden Seite des großen Turmes seid, seht ihr einen Weg, der in die Mitte führt. Rechts in dem Raum findet ihr das Buch „Der letzte Drache", mit dem ihr eure Sammlung ergänzt. Hinter dem Tisch befindet sich ein schmales Loch auf der linken Seite des Raumes, durch das eine Leiter nach unten führt. Steigt

hinab in den versteckten Raum, wo ihr die Steinstatue eines Drachen findet. Auf dem Tisch zur Linken befindet sich ein Edelstein in Form eines Drachenauges, den ihr einsteckt, bevor ihr den Raum über die Leiter wieder verlaßt. Geht zurück durch die Tür und überquert die schmale Brücke. Dreht euch nach links,

wenn ihr an dem Vorsprung angekommen seid, und lauft weiter bis zum Ende. An den Wänden des Turmes könnt ihr mehrere Drachenbilder erkennen. Geht zu dem letzten Bild, welches goldfarben ist und eine Lücke im Maul des Drachens aufweist. Wenn ihr den Drachenzahn aus eurem Inventar in

die Lücke einsetzt, erscheinen einige Stufen zu eurer Linken, die nach oben führen. Geht hoch und folgt dem Weg, der spiralförmig um den Turm führt. Oben angelangt, führt eine Treppe in den obersten Raum des Turmes. Geht dort zu dem Pult in der Mitte des Raumes und steckt das Buch von D'Narth ein. Setzt nun den Ring der Toten auf euren Finger und geht zu der Tür auf der linken Seite. Dort trefft ihr D'Narth, der euch



sagt, daß der Zeitpunkt falsch ist. Geht hinüber zu dem Bett an der hinteren Wand. Links daneben befindet sich eine Mandoline ohne Saiten. Nehmt das Haar des Riesen, das ihr im zweiten Turm gefunden habt, aus eurem Rucksack und repariert damit die Mandoline.

Sobald das Instrument wieder intakt ist, verschwindet es vor euren Augen. Wendet euch wieder D'Narth zu, der nun die Mandoline in den Händen hält und euch die Melodie des Drachens vorspielt. Begebt euch anschließend durch die Tür auf der linken Seite in den nächsten Raum.

ABO ZUM ABHEBEN

WENN DU JETZT FÜR N-ZONE EINEN NEUEN ABONNENTEN WIRBST, ERHÄLTST DU EINE TOLLE PRÄMIE: ENTWEDER DIE N64-MEMORY CARD ODER DAS LX4 RUMBLE PAK!

Supermario © Nintendo

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- **Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.**
- **4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.**
- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

- ○ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
- ○ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Datum, 1.Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

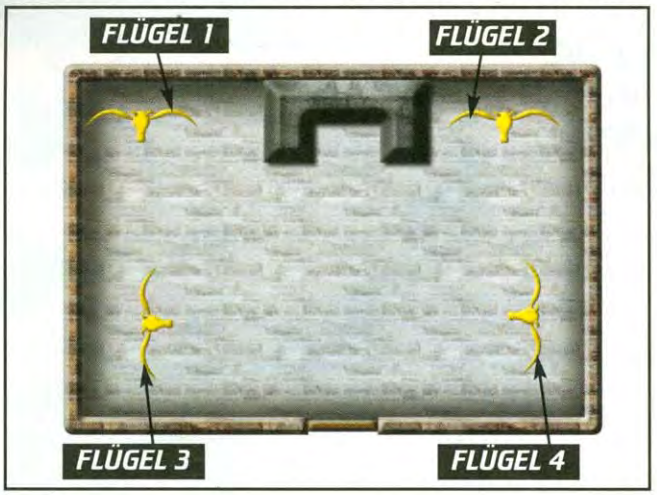
- ○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3 1040

Schloßturm 4 (Fortsetzung)

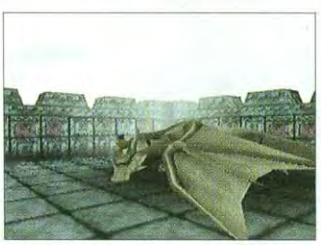
Geht in den Raum mit den vier goldenen Drachen und der Steinstatue in der Mitte, nachdem ihr die Melodie des Drachens gehört habt. Bei den goldenen Drachen handelt es sich um Musikinstrumente, die ihr dazu bringen müßt, die Melodie des Drachen zu spielen. Denn nur dadurch werden die Stufen heruntergelassen, so daß ihr auf das Dach des Turmes gelangen könnt. Jeder der Drachen hat einen linken und einen rechten Flügel, von denen jeder eine unterschiedliche Auswahl an Noten spielt. Schaut von der Tür aus auf die beiden hinteren Drachen, geht dann zu dem links neben der Steinstatue und zieht an seinem rechten Flügel. Lauft nun zu dem Drachen auf der anderen Seite der Statue und nehmt dort den linken Flügel. Die letzten zwei Drachen befinden sich



beide näher an der Tür. Wählt zuerst den auf der linken Seite und zieht am linken Flügel, bevor schließlich der rechten Flügel des Drachens auf der rechte Seite an der Reihe ist. Die Melodie ist nun beendet, und ihr könnt das Dach über die herabgelassenen Stufen erreichen.

Dort trefft ihr auf einen riesigen, schlafenden Drachen und außerdem erneut auf Lakmir. Tauscht den Ring der Toten mit dem Ring des Königreichs aus, nachdem Lakmir mit euch geredet hat. Nehmt nun den Stab des Alters von dem Kopf des Drachen, der daraufhin erwacht und euch zurück in die Stadt bringt.

Die Ablenkung



Nachdem ihr in der Stadt gelandet seid, werdet ihr bemerken, daß Zwerge eure Wege blockieren. Macht eine Kehrtwende um 180 Grad und lauft in den Stall. Dort findet ihr einen kleinen Holzkasten mit Futter an der Wand. Stellt euch vor den Kasten und benutzt den Feuerstein, um ein Feuer zu entfachen. Das Feuer greift schnell um sich und lenkt die Wächter ab, die hinter euch her sind. Verlaßt den Stall und lauft zu den Flügeltüren auf der anderen

Seite des Hofes. Geht hindurch und wendet euch nach rechts, wo ihr einen Mann seht, der Wache schiebt. Es ist Saul, Jezibels Sohn. Geht zu ihm und überreicht ihm den Anhänger, den Jezibel euch vor einiger Zeit gegeben hat. Er gerät dadurch zwar sehr aus der Fassung, hilft euch aber anschließend weiter, indem er die Wachen ablenkt und euch so Deckung gibt.

Der letzte Kampf

Geht durch die Tür, die Saul bewacht hat, und nähert euch dem Altar mit dem Stab des Donners darauf. Nehmt das Drachenauge aus eurem Rucksack und setzt es auf den Stab, bevor ihr euch gleich darauf wieder in die Dunkelheit zurückzieht. Belzar erscheint

und wird von dem Stab vernichtet, unglücklicherweise schafft er es aber vorher noch, einen bösen Dämon herbeizurufen. Nachdem sich der Staub gelegt hat, erscheint wieder Lakmir und erzählt euch, daß es zu spät sei. Der Tunnel, der zum Altar geführt hat, ist nun eingestürzt, so daß ihr auf dem Weg nicht mehr entkommen könnt. Statt dessen müßt ihr durch den Tunnel gehen, durch den Belzar gekommen ist. Ihr befindet euch danach wieder draußen in der Steinstraße gegenüber des Hofes mit der Statue. Begebt euch in das Hofinnere und nähert euch der Statue, bei der es sich, wie ihr jetzt erkennt, um Lord Jair handelt. Setzt den Ring des Königreiches auf, falls ihr ihn nicht noch tragt, und übergebt der Statue dann den Stab des Alters. Wählt jetzt den Ring und werft ihn in die linke Hand der Statue. Lehnt euch nun zurück und schaut euch im Abspann an, wie Lord Jair den Dämon für alle Zeiten verbannt.

Immer schneller

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeigen auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Madden 64, FIFA 98, XG 2, DKR, Starshot je 40,- DM oder tausche 2:1 gegen WCW Revenge, Kampfspiel, Goemon 2, Vigilante 8 oder FIFA 99. Tel. 06132/59594 André, ab 15 Uhr

Verk. 1080°, Turok 2, Wayne Gretzky's 3D-Hockey und Game Boy Color Quest for Camelot. Preis VB. Tel. 05671/5415

Verk. Nintendo 64 + 3 Contr. + Rumble P. + Bust-a-Move 2 + Banjo-K. + F1 WGP + Snowboardk. + XG + Yoshi + Mario + Antennenweiche + 2 SNES-Spiele + N-Zone v. 12/97-3/99 o. 3/98 + 2 Videos gratis zus. 449,- DM. Tel. 0721/862681

Verk. Banjo-Kaz., Body Harvest je 80,- DM, Lylat Wars & Mario Kart je 65,- DM, (LW: ohne RP), Pilot Wings für 55,- DM, VHB. Tel. 040/484969 fragt nach Julian

Verk. F-Zero X, F1 WGP, Diddy Kong Racing, ISS 98 für je 55,- DM, NHL 99, Turok 2 (uncut), Banjo, Biofreaks für je 70,- DM. Tel. 0351/8804509

Verkaufe Star Wars SotE, Wayne Gretzky's 3D-Hockey, 1080°, Turok 2, Southpark und ein Rumble Pak, alles in Originalverpackung und mit Anleitung. Tel. 09104/2826 Thomas

Ich tausche Turok 2 deutsch gegen Turok 2 englisch. Matthias Klusmann, Egogenweg 150, 33617 Bielefeld

SF Rush, Lamborghini, Multi Racing, F1 Pole, Space Station SV. je 35,- DM, GT 64, Cruis'n USA, Diddy Kong Racing, Wave Race je 45,- DM. Tel. 06029/996910

Verkaufe Turok d. H. (jap) 45,- DM oder tausche gegen Aerofighters Assault oder Vigilante 8. Tel. 06301/37906 fragt nach Achim

Verkaufe All Star Baseball 2000 für 70,- DM, V-Rally 55,- DM, Grand Prix 270,- DM, FIFA 99 80,- DM, tausche V-Rally auch gegen 3D-Action-Spiel, ruft an! Tel. 0340/8825704 Nico

Verkaufe V3 Racing Wheel, SCARS für 80,- DM und 60,- DM, tausche auch gegen California Speed, Vigilante 8, Carmageddon. Tel. 030/84471692 Max jr.

Verk. Star Wars Ep. I Racer für 90,- DM oder tausche gegen 3D-Action-Spiel plus 10,- DM Zuschlag. Tel. 0345/7709762 ab 15 Uhr, fragt nach Allan

Verkaufe/tausche Fighters Destiny und Snowboard Kids, beide mit Anleitung, Preis nach Vereinbarung. Tel. 02103/63773 Gabriel

Verkaufe Nintendo-64-Controller für 40,- DM, Verhandlungspreis, fragt nach Thomas unter Tel. 06202/3967, 68723 Schwetzingen, Eiskellerweg 4

Verkaufe Top-Spiele für Nintendo 64: Super Mario 64, Lamborghini, WCW WT., Wave Race, ISS 64, Kampfspiel, NBA Courtside, 3D-Action-Spiel, Cruis'n W., alle 50,- bis 70,- DM. Tel. 0633/2905966

Verkaufe F1 Pole Position 64 für 25,- DM. Tel. 08084/3064 ruft an!

Tausche u. verkaufe Kampfspiel, Blast Corps, Wave Race, Mario 64, Lylat Wars, alles gut erhalten. Tel. 07141/63645

Verk. Nintendo 64 mit ISS, Turok, Super Mario Kart, Super Mario, Blast Corps, Lylat Wars mit Rumble Pak, WCW vs. NWO, 790,- DM, auch einzeln. Tel. 02774/1659 19 bis 21 Uhr

Verkaufe Star Wars Racer für nur 75,- DM, Wave Race 35,- DM, Diddy Kong Racing für 40,- DM. Andreas Vogt, Kirchenstr. 22d, 77736 Zell. Tel. 07835/18818

Verkaufe N64-Spiele: Extreme G , F-Zero X, Wave Race, Turok 2, ISS 98, Mischief Makers, ISS 64 für je 50,- DM, Handel möglich. Tel. 06241/74964 fragt nach Tony

SUCHE NINTENDO 64

Hi Leute, suche Turok 2 (dt. Version) mit Hülle und Anleitung, Preis VB. Tel. 030/7752627 fragt nach Marcel! PS: Auch Tausch möglich

Suche Mario Party, tausche gegen Lylat Wars, Wayne Gretzky's 3D-Hockey oder Mission: Impossible, verkaufe auch die oben angebotenen Spiele, Preis: VB. Tel. 06652/5102

Ich suche für Nintendo 64 das Spiel Zelda für 50,- DM. Tel. 06181/73386

Mystical Ninja, Verhandlungsbasis, Mystical Ninja 2 zwischen 40,- und 60,- DM. Tel. 030/6624127 fragt nach Sascha

Suche Harvest Moon 64, GTA, Rumble Pak und Kampfspiel, verk. Super Mario zu 45,- bis 55,- DM, mache gute Preise. Tel. 02161/582729 ab 16 Uhr, fragt nach Daniel

Suche 3D-Shooter, 3D-Realm, wenn es geht mit Cheats, nur PAL-Version. Tel. 0203/663469 ab 18 Uhr

Verk. Zelda 64 60,- DM, Banjo-Kazooie 50,- DM, Fighters Destiny 40,- DM, Super Mario 64 30,- DM, F-Zero X 40,- DM, ISS 64 25,- DM, alle Spiele in Top-Zustand! Tel. 07562/1290

Suche F1 World G. P. 2 o. Mario Party für je 40,- bis 60,- DM. Tel. 02102/17042 (Packung u. Anleitung sollten gut erhalten sein)

Suche billig Mario Party oder tausche gegen Mission: Impossible oder Turok 2, Beetle A. R. Tel. 05171/72779

Ich suche u. a. Mario Kart, F-Zero X, Top Gear Overdrive, Beetle Adv. Racing usw. zu günstigen Preisen, bin auch an Brieffreundschaften interessiert. Tel. 0170/4762641 Sabrina

Suche für N64 folgende Spiele: Mario Party, Snowboard Kids 2, biete jeweils 60,- DM, Wave Race, biete 20,- DM. Tel. 07251/41830 fragt nach Stefanie

Suche ein günstiges Zelda-64-Spiel, wenn es geht, mit Verp. und Anleitung. Tel. 06081/960113 fragt nach Manuel

Suche ein günstiges Nascar-99-Spiel, wenn es geht, mit Verp. und Anleitung. Tel. 06631/71437 fragt nach Alex

VERKAUFE NINTENDO 64

WipEout 55,- DM, N-Zone 1-15 g. Gebot, Zelda 60,- DM, Turok-T-Shirt 10,- DM, alles komplett und wie neu (T-Shirt ist neu). Tel. 0631/3111187

Verkaufe WC 98, F-Zero, F1 WGP für je 50,- DM oder tausche gegen F1 WGP II oder Racing S. 2. Tel. 02166/612860 fragt von 20 bis 21 Uhr nach Johannes oder David

Biete Nintendo 64 + SM 64 (8 Mon.) 150,- DM + Turok 2 (uk), SW 2, F-Zero, 1080°, Zelda, V-Rally, Exp. Pak, Rumble Pak, Antenen-Kabel, Mem. Card 750,- DM o. einzeln. Tel. 05401/34489

Verkaufe Nintendo 64 + 2 Controller + Turok 2 (engl.) + FIFA RTW 98 + 3D-Action-Spiel + Zelda 64 + Turok 1 VHB 450,- DM. Tel. 07454/8316

Verk. Body Harvest, Star Wars SotE, Frankreich 98, Blast Corps und Lylat Wars für je 60,- DM. Tel. 05234/99337 Hendrik, 13-21 Uhr

Achtung! Biete Nintendo 64 + 2 Contr. + Rumble + Memory + 9 Top-Games, wie F-Zero, Banjo, Diddy, NHL 99, VB 650,- DM. Tel. 0211/716701 bei Henne ab 1.8.99, 18.30 Uhr

Voll abgefahren! Zelda für nur 50,- DM! Top-Zustand! Ruft an: Tel. 08141/349190 oder 0177/6811932 fragt nach Tommy! PS: Habe auch andere Games!

Verkaufe/tausche Diddy, Snowboard Kids, Blast Corps gegen Star Wars R. S., Banjo-Kazooie, Rampage World Tour. Tel. 07527/914294

Verk./tausche Nintendo 64 mit 10 Spielen z. B. Zelda, Turok 2, Star Wars 1 + 2, Mario Kart, Forsaken, Mission: Impossible, F1 WGP, S. Mario, Lylat, 1 Pad, Con. Pak. Tel. 06146/6373

Nintendo 64 mit 15 Spielen (u. a. Zelda, Banjo-Kazooie, WWF, WCW, Mario 64 und Turok 2), 3 Controllern und MC, statt NP 2.000,- DM um 850,- DM. Tel. 0043/7252/52770

Verkaufe F-Zero X für 65,- DM, ich tausche auch gegen Turok 2 (engl.). Tel. 02373/390064 Marcus

Verkaufe Super Mario, Mario Kart, FIFA 64, Vigilante 8, Top Gear Rally, Zelda 64, Mario Party, Preise nach Vereinbarung, tausche auch. Benjamin Fischer, Frankenstr. 5, 53913 Swisttal

Verk. Turok 2 für 65,- DM und Zelda 64 für 65,- DM. Tel. 07724/82298 fragt nach Matthias

Verkaufe Turok 2 und Buck Bumble, B. Bumble 40,- DM, Turok 50,- DM. Tel. 033056/76240 + Fax

Verk. 10 Spiele je 50,- DM (wie FIFA 98, Rogue Squadron, ISS 64, F1 WGP, Mission: Impossible usw.). alle Spiele mit Verp. und Anl. Tel. 030/2291847 ab 15 Uhr, fragt nach Arthur. Nur für Berlin!

Nagelneues Nintendo 64 + 2 Joypads + 4 MB Memory Card für 160,- DM, Zelda + Spieleberater für 65,- DM, Extreme G 25,- DM, Kampfspiel 50,- DM, zusammen 280,- DM. Tel. 039267/9180

Verkaufe F1 WGP für 50,- DM und Zelda + Spieleberater (original) + Lösungen + Cheats + Codes für 120,- DM. Tel. 04763/7733

Verk. Turok 1 für 30,- Fr., FPP für 30,- Fr., Aerofighters Assault für 30,- Fr., Blast Corps für 30,- Fr. Tel. 0041026/4943214 fragt nach Yannick

Verkaufe Nintendo 64 + 6 Spiele (z. B. 3D-Action-Spiel, Turok 2, F-Zero X) + 4 Controller + 2 Rumble Packs + Expansion Pak + 1 Memory Card für 500,- DM. Tel. 089/3101271

Super! Verkaufe für Nintendo 64 Wave Race 64 50,- DM, Yoshi's Story, Powerflash, ISS 64 60,- DM. Tel. 07945/2158 Michael

Verk. Starshot, Top Gear Overdrive, Mace, DKR für jeweils 50,- DM + WipEout 55,- DM, TGR für 45,- DM. Tel. 05922/5460 fragt nach Jan Roggmann

Verkaufe Nintendo-64-Spiel zwischen 50,- und 65,- DM mit Anleitung und Verpackung, ruft an. Tel. 08549/8586 14 bis 20 Uhr, fragt nach Alex

Mace, Fighters Destiny, Zelda, Wave Race, Lambo, Turok 1 + 2, gegen Biofreaks, C&C, Zero Hour, 3D-Action. Tel. 08807/1043 Angelo

Verkaufe Nintendo 64, Mario 64 und fünf andere topaktuelle Spiele für 300,- DM, nur komplett, außerdem Nintendo-64-Gamebuster 30,- DM und drei Controller für je 200,- DM. Tel. 09682/4035 Sebastian

Verkaufe Bomberman 64, Diddy Kong Racing, ISS 98, F1 WGP für 35,- DM. Tel. 09187/7540 fragt nach Wolfgang

Verkaufe Turok 2 für 60,- DM, evtl. auch Tausch, bitte unter Tel. 076127/2640 melden und nach Hubertus fragen!

Verk. L. Wars, Rampage WT, Turok 2 dt., Wetrix, Chameleon Twist, WG 3D H. 98, TGR, Dark Rift, Milo's Astro L., Flying Dragon, M.: Imp., 2 Pads. E-Mail: hsnolinger@gmx.de

Verk. Nintendo-64-Kons. + 2 Pads + Lenkrad + 14 Sp. + 2 Speicher, alles tiptop mit Verp. und Anleitung, auch einz., komplett 750,- DM. Tel. 030/4783013 Winter

Verk. Nintendo-64-Spiele: Zelda 60,- DM, Turok 2 60,- DM, Rush 2 60,- DM und Kampfspiel für 100,- DM, alle mit Anleitung u. Verp. Martin Wyputta, Flustr. 11, 59075 Hamm

Star Wars – Shadows of the Empire 50,- DM, F1 Pole Position 50,- DM, Lylat Wars (ohne Bedienungsanleitung) 35,- DM. Tel. 02426/6533 nach Nils fragen

Verk. Nintendo 64 + 6 Spiele + Rumble Pack + 2 Controller Pak, für VB 6.000,- DM ATS. Tel. 0043/316/570996 ab 19 Uhr

Verkaufe Nintendo 64, neu, orig.-verpackt: Konsole, 2 Pads, Rumble Pak, Mario 64, Zelda 64 für VB 325,- DM. Tel. 06581/4739

Castlevania, SW: Rogue Squadron, Blast Corps, Yoshi's Story, Mission: Impossible für je 65,- DM. Tel. 0171/9847836

Verk. Nintendo 64 mit 3 Controllern, Rumble Pak, Memory Card, Mario, FIFA 99, NHL Break. 99, Zelda, F-Zero und Mission: Impossible, VB 500,- DM. Anfragen unter Tel. 07354/934308

Verkaufe Star Wars Racer für 80,- DM, sofort zugreifen unter Tel. 05205/22880 Mo-So 19.30-21 Uhr

Verkaufe Nintendo 64 mit 7 Spielen wie z. B. Mario, Zelda, ISS 64, Top Gear Rally, Lylat Wars, neu: 975,- DM, jetzt nur 600,- DM! Tel. 07348/6680 Wohne bei Ulm

Verk. Forsaken, Turok 1, Clayfighter zu je 40,- DM + Versandkosten. F. Jauernig, Hoyerswerdaer Str. 15, 03130 Spremberg

Verk. für Nintendo 64 ca. 40 Spiele, z. B. J&R, Sport, Rennen, SC/FI, Beat 'em Up, 3D, Action usw. von 20,- DM bis 80,- DM, mit VP. Tel. 02604/8693 ab 19 Uhr, Marco

Verkaufe Nintendo 64 für 150,- DM, Pad 30,- DM, Expansion Pak 35,- DM, WCW vs. NWO Revenge 60,- DM, Star Wars Rogue Squadron 60,- DM. Tel. 03381/709860

Verkaufe Zelda 70,- DM, Yoshi's Story 70,- DM. Gaulke Rouven, 31226 Peine, Lammerstr. 2

Verk. Nintendo 64 mit 2 Controller, 5 Spielen für 350,- DM VB, verk. Zelda für 65,- DM VB, suche F1 WGP 2 für 50,- DM. Tel. 08773/1629 fragt nach Kadir

Verkaufe Clayfighter für Nintendo 64 und Game-Boy-Spiele, z. B. Pop Up, Mario 2, Hercules und Zelda, je 40,- DM. Tel. 03836/206248, 17438 Wolgast, ab 15 Uhr

Verkaufe Turok 2, XG 2, Mission Impossible, Holy Magic Century u. a. für 50,- DM od. tausche gg. Bomberman 64, DK Racing. Tel. 0906/91798 ab 18 Uhr

Verk. Snowboard Kids, DKR, Yoshi's Story, Goemon 1, Blast Corps, Turok 2 PAL, Castlevania, Mario Kart, Mario Party, alles wie neu! Tel. 02274/905360

XXX Nintendo 64 mit Spielen und Zubehör, oklmann@t-online.de XXX

Diddy Kong Racing f. Nintendo 64 55,- DM, Super Mario Land 1 + GB für 100,- DM. Tel. 05776/1069 Mo-Fr. ab 14 Uhr, fragt nach Felix

Verkaufe Turok 1 und 2 zu 50/60,- DM, zus. für 100,- oder tausche gegen Castlevania oder Shadowgate. Tel. 03524/350702

Verkaufe sehr neues Turok 2 (o. Verp.) für nur 65,- DM und Frankreich 98 für 45,- DM oder beide zusammen für 100,- DM. Tel. 04351/879970 ruft schnell an!

Verkaufe Nintendo 64 + Rumble Pak + 1 MB + 2 Controller + Turok 2 + Zelda + DKR + F1 P.P. + Top Gear R. + Nagano W. O. nur zusammen, Preis 333,- DM. Tel. 034905/22367 fragt unbedingt nach Michael!

Ich verkaufe die Spiele FIFA 64, Diddy Kong Racing, Turok 1 und Mission: Impossible auf Nintendo 64 für je 45,- Fr. Tel. 0041/712774520 Schweiz

Wir verkaufen 13 Nintendo-64-Spiele, u. a. Zelda, Mission: Impossible, Star Wars! Tel. 08061/92240 fragt nach Axel

Tausche NBA Jam 99 o. Zelda 64 gegen Turok 2, NFL Quarterback 99, Castlevania, WCW/NnWo Revenge, WWF Warzone, Engin. Tel. 07531/68759

Nintendo 64 + 10 Spiele + M. Card + 2 Controller + 2 Rumble Paks, Preis 1.000,- DM/1.100,- DM, Spiele: WWF Warzone, Star Wars R. S., fragt nach Martin. Tel. 039407/5363

Verk. Nintendo 64 + 7 Spiele + 1 Contr. + Rumble P. + 1 TV Antennenk., z. B. Zelda, Mission: Impossible, WWF Warzone ... VB 430,- DM. Tel. 0911/2448756

Verk. F1 Pole Position für 35,- DM, Tel. 5505/665 Florian

Verk. 1 Player und 6 Spiele VHB. Tel. 07643/913489

Verk. f. Nintendo 64 F1 World Grand Prix 50,- DM, verk. f. SNES NHL 97 30,- DM u. Madden NFL 95 20,- DM. Tel. 08821/57648 Chris

Nintendo 64, 3 Controller, Turok, Mario Kart, Mario 64, WWF Warzone, WCW/nWo Revenge, Memory Card, Rumble Pak, zus. 600,- DM oder einzeln (Pr. n. Vereinb.). Tel. 03578/306546

Nintendo 64 + Spiele Zelda, F-Zero, Mario Kart + Tetrisphere + weitere 8 Spiele, 2 Pads, 2 Memory Cards VB 600,- DM. Tel. 02363/66048

Verkaufe ISS 64 38 DM, F1 PP 38,- DM, Wayne Gretzky 38,- DM, WCW/NWO WT. 43,- DM, Zelda 58,- DM, FIFA 99 63,- DM, Star Wars 63,- DM. Tel. 04494/1341 Marco

Fighters Destiny 30,- DM, Zelda + Spiele f. 65,- DM, Nagano 20,- DM, Mission: Impossible + Spielef. 65,- DM, Mario Party 55,- DM. Tel. Uhr 069/95789112 Mo-Fr. 8-15

Verkaufe Zelda 64 für 60,- DM, SotE 40,- DM, NBA Courtside 45,- DM, Extreme G 40,- DM, F1 WG 45,- DM und Banjo-Kazooie für 50,- DM. Tel. 0948/23328 fragt nach Markus

Hi! Verkaufe Top-Spiele, z. B. Forsaken 50,- DM, F-Zero 65,- DM, Mis. Makers 35,- DM, F1 WGP 50,- DM, Yoshi's Story 55,- DM, Zelda 70,- DM, Banjo-Kazo. 65,- DM. Tel. 08036/9260

Verkaufe Nintendo 64 mit 3 Spielen, 1 Controller und 1 Nintendo-64-Heft für 250,- DM. Tel. 030/6030116 fragt nach Florian

Stop! Verkaufe Turok 1 für 40,- DM und XG 1 für 40,- DM, suche ganz dringend einen günstigen Gamebuster!! Tel. 0471/73321 fragt nach Aron

Verkaufe Snowboard Kids, Mischief M., Gasp, F-Zero X und SNES-Spiele, Preis nach VB, ruft an. Tel. 09293/581 Daniel, PS: Suche Megaman X2, X3 für SNES

TAUSCHE NINTENDO 64

Ich tausche mein F1 WGP gegen FIFA 99 oder NHL 99 oder andere Spiele, ruft unter Tel. 0043/48745417 an und fragt nach Markus

Wer tauscht sein Nintendo 64 mit ca. 12 Games und Zubehör gegen einen brandneuen Sega Dreamcast mit 5 Top-Games und sehr viel Zubehör? Alles super erhalten und mit Verpackung. Tel. 09441/10992

Achtung! Tausche Mario Party, Turok 2, Turok 1, Yoshi's Story, Mario Kart und 12 andere Spiele, suche fast alles, ruft an! Tel. 05429/94100 14-19 Uhr

Tausche blaues Dauerfeuer-Pad gegen blaues Original-Pad von Nintendo, bitte melden unter Tel. 0269/1930280 von 11 bis 20 Uhr, fragt nach Axel

Tausche Aerofighters Ass., A. Lamborghini, Pilot Wings, Formel 1 Pole P., Frankreich 98 gegen Nascar 99, V-Rally, Southpark. Tel. 039209/42077 erst ab 19.30

Castlevania oder NBA Live 99 gegen Mission: Impossible, V-Rally 99 oder NBA Jam 99. Tel. 03328/470410 Felix Büttner

Tau./verk. RWT, 1080°, Clay, 2x Beat 'em Up, Ego-Shooter, SotE. Tel. 089/6111815

Tau./verk. Zelda, Extreme G, Tel. 089/617870 oder andere unter 089/6113515

Tausche Forsaken mit Anl. und Verp., Angebote unter Tel. 037292/21240, Robert

Tausche Turok 2 mit Anleitung, Verpackung und Codes gegen Star Wars Rogue Squadron. Tel. 09091/2912 fragt nach Stefan

Tausche Star Wars Rogue Squadron gegen FIFA 99. Tel. 02334/54215 fragt nach Lars (handle auch)

Stop! Verkaufe Diddy Kong Racing für 35,- DM oder tausche gegen Bomberman 64 oder Mario Party. Tel. 040/7106760

Tausche Zelda Ocarina of Time gegen Mischief Makers, tausche Banjo-Kazooie gegen Diddy Kong Racing, ruft an! Tel. 05341/395677

Tausche Star Wars Episode I: Racer & Banjo-Kazooie, suche u. a. F1 World Grand Prix 2, FIFA 99. Tel. 05744/510723 (Mo-Do) 02552/98275 (Fr-So), Klaus

SUPER NINTENDO

SNES + 2 Pads + Super Game Boy mit Donkey Kong Land 2 + Action Replay 3 + 3 Spieleberater + 32 Spiele mit vielen Extras! Alles in 1a-Zustand. Tel. 0201/308649

Verkaufe SNES mit 2 Controllern, Super-Game-Boy-Adapter und 9 Spiele, darunter ein Kampfspiel, für 450,- DM. Tel. 07821/52750

SUCHE SUPER NINTENDO

Stop! Suche Final Fantasy 2 und 3 (us), Kirby's Dream Land 3 (us), zahle gut! Verkaufe für Nintendo 64 Yoshi's Story 50,- DM. Tel. 034491/23539 Enrico

Suche Super-Nintendo-Spiele! Fast alles! Preis bis 20,- DM. Tel. 05429/94102

Suche Secret of Mana für Super Nintendo (inkl. Spieleberater) biete bis 50,- DM. Tel. 06135/5015 fragt nach Susanne

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verk. SNES + 2 Controller für 100,- DM, Super Game Boy für 50,- DM, DK 2 + 3, Super Mario World, Mega Man X, Donald usw. für je 35,- DM. Tel. 0209/43114 Bastian

Verk. SNES-Spiele Turtles, Micky Maus, Lemmings, Street Fighters 2, International Superstar Soccer, Art of Fighting, The Chaos Engine je 30,- DM o. Verp. Tel. 02977/709198

SNES mit 2 Controllern, SGB und Sp. 180,- DM, 7 St. 50,- DM, Sega Mega Drive mit 6 Spielen 120,- DM, 1 Sp. 50,- DM, 5 Game-Gear-Sp. je 20,- DM. Tel. 07142/63756

Verkaufe 8 SNES-Spiele, u. a. Yoshi & ISS DX, Stück 25,- DM oder alle 120,- DM. Tel. 02166/89966 ab 16 Uhr, fragt nach Chris! Alles komplett!

Ich verkaufe 29 SNES-Spiele (normaler Zustand) + SNES-Konsole + 2 SNES-Controller + Super Game Boy mit 2 Spielen. Tel. 02238/82524 fragt nach Daniel Koziolek

VERKAUFE GAME BOY

Verk. GB + Simpsons + WWF 2 + Game Genie für 60,- DM. Tel. 07462/7378 nach David fragen

Verk. Wave Race u. Schlümpfe im Alptraumland, Preis nach Vereinbarung. Tel. 03578/306546

Verk. Quest for Camelot 45,- DM, Boulder Dash 20,- DM und Adventure Island 25,- DM für Game Boy (Color). Tel. 04263/983605

Verkaufe SNES mit 6 Spielen + 2 Controller + Cheatliste 200,- DM, GB mit 4 Spielen 99,- DM, Nintendo 64, Extreme G 60,- DM. Tel. 06165/6704 fragt nach Benjamin

CLUBS

F.R.E.A.K.'s Club sucht Mitglieder! Monatlich erscheinendes Magazin „Hardcore" für nur wenig Beitrag! Infos unter Tel. 09231/61376, Christan Bauer

SONSTIGES

Turok 2 engl. 70,- DM, V-R. 2 (PS) 65,- DM, PC: McRae R., Shogo, E. Assault, Commandos, SotE, MDK, Incubat., nur zus., 130,- DM. Tel. 0711/9319704

Nintendo 64 & Dolphin News & Cheats hier zuerst! Nintendo News-Express gratis testen: Steffen Lehmann, Enkenbacher Weg 25, 12559 Berlin, steleh@gmx.de

Verpaßt keine Spiele-News mehr! Einfach mit dem D2-Handy die 0172/227700 anrufen, die 900 eingeben, dann die 90005158! Preis: SMS! Alle Termine!

5. GameXX-Videospiele-Börse Berlin: 3.10.99 Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-BHF: Prinzenstr., 14-18 Uhr, GameXX-Hotline (Infos + Tische): 030/6858756

SUCHE SONSTIGES

Suche N-Zone Ausgabe 1-13 und Nr. 22, Preis nach Vereinbarung, schreibt an E-Mail: faga@gmx.ch, Fax: 071/7802926

Verkaufe Sega Dreamcast mit Spiel und Memory Card! Neu Hit! Preis 850,- DM. Thomas Ertl, Obere Hochstr., 7400 Oberwart – Österreich. Tel. 0676/5736623

Suche Brieffreund(in), bin 14 Jahre alt und habe ein Nintendo 64. Max von Lehmden, Hagenbuschweg 13, 58368 Werner, schreibt mir!!

VERKAUFE SONSTIGES

Tausche/verkaufe Game Boy mit Dr. Mario, Super Mario u. Tetris o. PlayStation-Spiele, Discworld 2 u. 2 Super-Nintendo-Spiele (Street Fighter 2, Shadowrun). Tel. 0651/26288

Verkaufe Nintendo 64 Power Flash und die GB-Spiele Zelda + Duck Tales 2 für 130,- DM. Tel. 0170/5847242 oder 06722/47242 18-21 Uhr

Verkaufe DKR für 80,- DM, tausche durchgespieltes Bomberman gegen Bomberman Hero, verkaufe Sega Mega Drive mit 20 Spielen + 2 Controller. Tel. 09446/2693 ab 14 Uhr

Verkaufe WWF Warzone mit Cheats für 60,- DM. Tel. 0761/441647 fragt nach Sebastian

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 11 Spielen und 1 Controller für 500,- DM VHB. Tel. 06202/3967 fragt nach Klaus Engelhart

Verk. PSX mit 11 Spielen, 2 Pads, 1 Memory Card, Spiele, u. a. Tomb Raider 1 + 3 oder Theme Hospital, Preis VHB. Tel. 04343/1560

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Die Entscheidung, welcher Lesertip zum Abdruck ausgewählt werden soll, fällt mittlerweile immer schwerer, da viele Leser Tricks einschicken, die wir bereits in vorherigen Ausgaben abgedruckt hatten. Wirklich originell fand ich den Tip von Andreas Trapper, der uns gleich mit Screenshots per E-Mail versorgte.

Werner Spachmüller

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
oder an: wrspachmueller@computec.de

Zelda: Ocarina of Time (D)

Mehr als 100 Skulltulas sammeln:
Dort, wo Talon geweckt wird, muß man bei dem Baum am Schloßgraben die Hymne des Sturms spielen. Hier öffnet sich ein Loch.
Wenn ihr nun die linke Wand wegbombt, sollte eine Goldene Skulltula sichtbar sein (sofern ihr sie nicht schon geholt habt). Nachdem diese vernichtet wurde, stellt ihr euch neben das Ausgangsportal. Visiert nun das Skulltula-Symbol an, werft euren Bumerang, und kurz nachdem dieser das Symbol berührt hat, springt ihr in das Portal. Die Meldung sollte nur teilweise erscheinen. **Andreas Trapper**

Star Wars Episode I: Racer (D)

Hiermit muß ich mich bei allen Lesern entschuldigen. Die Star-Wars-Racer-Cheats in der Ausgabe 7/99 müssen nach der Namenseingabe noch folgendermaßen freigeschaltet werden:
Im Turnierrennen auf Pause gehen und mit dem Steuerkreuz folgendes eingeben: Links, Unten, Rechts, Oben
Von hier aus gelangt man nun ins Cheatmenü, wo die Cheats aktiviert werden können. Darauf hingewiesen hat uns unter anderen Alexander Wegmann, der uns noch mit einem weiteren nützlichen Trick versorgt hat. Dieser wird in einem leeren Speicherstand eingegeben, dabei haltet ihr die Z-Taste immer gedrückt und wählt die jeweiligen Buchstaben mit der L-Taste aus. Am Ende des Cheat-Namens auf „End" gehen und ebenfalls mit der L-Taste bestätigen.
Verändert die Anzeige im Rennbildschirm
RRDEBUG

Alexander Wegmann

GLOVER (D)

Als Frogger spielen:
Ein Spiel mit der Start-Taste pausieren und mit den gelben C-Knöpfen folgenden Cheat eingeben:
Oben, Rechts, Unten, Rechts,
Oben, Links, Links, Oben

Der weiße Handschuh verwandelt sich in einen Frosch und erhält zusätzliche Leben, wenn er Käfer frißt. Den Frosch könnt ihr auch wieder in den Glover-Charakter zurückverwandeln, indem ihr den Cheat einfach nochmals eingebt.

Robin und Janis Ortgies

Star Wars: Rogue Squadron (D)

Naboo Fighter:
Zunächst muß HALIFAX? als Cheat eingegeben werden. Hier müßte das Spiel mit einer Fehleingabe reagieren. Wenn nun noch !YNGWIE! eingegeben wird, erscheint erneut eine Fehlermeldung. Wenn ihr nun das Spiel startet, könnt ihr mit dem Naboo Fighter von Anakin Skywalker aus Episode I spielen.

Stefan Kösters

Herzlichen Dank! *Sebastian Aust - Michael Bartl - Thomas Bauer - Christian Baumbach - Christian Behrenberg - Alexander Berninger - Petra Bockwinkel - Benjamin Böker - Jan Bücken - Gunnar Buckendahl - Erik Edlinger - Kevin Fischer - David Franke - Jenny Fromm - Jendrik Fuhrmann - Markus Funke - Fernando Gandara - Armando Sariano Garibo - Philip Gerhardt - Sebastian Glasl - Markus Gulmann - Christian Harion - Mathias Harms - Christian Heise - Ivan Jovic - Markus Jungen - Thorsten Knuck - Damir Kodzoman - Dominik Kölmel - Matthias Koterski - Andreas Krahn - Lukas Kriebel - Andy Kühn - Kai Lawonn - Matthias Lehmann - Rafael Lynatzek - Alexander Mai - Albrecht Maier - Matthias Maier - Johannes Meier - Felix Meyer - Benjamin Meyer - Christopher Mielack - Martin Nettelbusch - Andreas Nienhaus - Michael Noak - Benedikt Noller - Dominik Oeltze - Chistian Onglay - Andreas Overberg - Lubosz Podeszwa - Marcel Preissler - Tobias Prinz - Jutta Ramming - Florian Reuße - Carlo Ribaux - Tobias Richter - Christian Ritter - Frank Roglmeier - Anton Rudolf - Manuel Sauer - Alex Schenkel - Kim Schneider - Oliver Schneider - Johannes Schober - Christoph Sescke - Andrej Sorick - Cedric Sostmann - Marlo Sturzebecher - Thomas Thabor - Fabian Thiel - Manuel Thomas - Sebastian Ullrich - Johannes Venzke - Jan Vergin - Johannes Vogelsang - Birgit Wackerbauer - Sascha Walser - Stephan Wendland - Daniela Wenger - Tim Widmer - Matthias Wiegandt - Patrick Wirth - Jörg Wonka - Lukas Wosnitza - Martin Wyputta*

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Sascha Gliss, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Thomas Rosato
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Textredaktion:
Michael Ploog

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-143
Fax: 0911-2872-240
E-Mail: carudolph@computec.de
Website: www. computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage II. Quartal 1999 71.562 Exemplare

VKZ B 43739

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 29.9.99 am Kiosk

RAYMAN 2

Unser Neuzugang Sascha Gliss ist für euch nach Frankreich geflogen und hat sich intensiv mit dem potentiellen Jump&Run-Wunder *Rayman 2* von Ubi Soft beschäftigt. Unser großer Vorabtest zeigt euch die heißesten Szenen des *Banjo-Kazooie*-Konkurrenten. Dazu erwartet euch ein Exklusivinterview mit den Entwicklern.

TOP GEAR RALLY 2

Hoher Besuch aus Japan hat sich für die nächste Ausgabe angekündigt. Eine Delegation von Kemco möchte die N-Zone-Redaktion besuchen und dabei unter anderem die aktuellste Version von *Top Gear Rally 2* präsentieren. Unsere Rennspielprofis werden sich hinter das virtuelle Lenkrad klemmen und die Entwickler mit brennenden Fragen löchern.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: Re-Volt von Acclaim*
- *Im Test: Tonic Trouble von Ubi Soft*
- *Im Test: Gex 3 von Crystal Dynamics*
- *Angespielt: Vigilante 8 2nd Offense*
- *Angespielt: StarCraft 64*
- *Komplettlösung: Command & Conquer*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 29.9.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Sascha Gliss

Der 29jährige Power-Play-Veteran Sascha Gliss verstärkt seit kurzem das N-Zone-Team.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Mario Golf, Mario Kart 64 und *Warbirds* (PC). Ab und zu schlüpfe ich auch gerne in den Smoking eines bekannten britischen Geheimagenten.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Mario Golf ist eine der besten Simulationen des schottischen Nationalsports, ohne dabei in die Nüchternheit anderer Golf-Games zu verfallen. Im echten Leben habe ich übrigens noch keinen Golfschläger angerührt. *Mario Kart 64* mag zwar nicht das beste Rennspiel auf dem N64 sein, begeistert mich aber mit seinem Multiplayermodus und der unkomplizierten Handhabung.
Warbirds ist eine schraubengenaue Online-Multiplayer-Flugsimulation im Internet. Es ist faszinierend, gegen Flugzeuge anzutreten, die von „echten" Piloten rund um den Globus gesteuert werden. Rares Ego-Shooter schließlich gehört zum besten, was das Genre zu bieten hat, egal ob auf Konsolen oder PC.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Siehe Frage 2.

4. Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Es geht nichts über eine zünftige Multiplayer-Partie: Das N64 bietet hierfür mit seinem eingebauten 4-Spieler-Adapter beste Voraussetzungen. Der Controller ist, was Ergonomie und Kontrolle angeht, immer noch vorbildlich.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Street Fighter II. Auch im Zeitalter von *Virtua Fighter* oder *Soul Calibur* bleibt Capcoms Erfolgsserie einer meiner Lieblingsprügler.

6. Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich habe Anfang der Achtziger in so ziemlich jedes Coin Op, an das ich herankam, Geld geschmissen. *Defender, Donkey Kong, Space Invaders, Hyper Olympics* (*Track & Field*), *Berzerk* und *Battlezone* gehören zu den wichtigsten. Im Heimbereich sammelte ich erste Erfahrungen mit Perlen wie *Decathlon* oder *River Raid* auf dem Atari VCS eines Freundes. Meine erste eigene Konsole war das damals bahnbrechende ColecoVision.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich spiele eigentlich – fast – alle Genres gern. Wenn ich mich entscheiden müsste: Simulationen und Strategie. Simulationen – besonders Flugsimulationen - faszinieren mich, weil sie ein relativ genaues Abbild der Wirklichkeit bieten und mir die Möglichkeit geben, Dinge zu machen, die ich im normalen Leben nie tun könnte. Gutgemachte Strategietitel haben für mich die größte Langzeitmotivation. Ich kann gerne auf aufwendige Grafik und Sound verzichten, wenn dafür das Spielkonzept fesselnd und stimmig rüberkommt.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Auf dem N64: *Mario Kart*, weil es einfach Spaß macht, einen vorwitzigen Konkurrenten im richtigen Moment von der Bahn zu schubsen. Ansonsten Online-Spiele im Internet, weil ich sonst nirgendwo gegen Hunderte von Spielern in aller Welt antreten kann.

9. Was möchtest Du unseren Lesern mitteilen?
Ich bin relativ neu in der Konsolen-Magazin-Szene und freue ich schon auf die Herausforderung bei der N-Zone.

Sammelkarte 97

Tips & Tricks N-ZONE

Silicon Valley

Neue Cheats:

Um die folgenden Codes einzugeben, müßt ihr euch im Spielauswahl-Menü befinden. Nach der richtigen Eingabe einer Kombination ertönt ein kurzes „Bing". Geht danach zurück zum Bank-Select-Screen und wählt die entsprechende Speicherbank erneut aus – die Levels sind nun anwählbar und warten auf euren Besuch.

Europa: Oben, unten, L, Z, unten, oben, Z und unten

Eis: Oben, unten, Z, L, unten, C-rechts, Z und unten

Dschungel: Oben, unten, L, Z, unten, C-links, Z und unten

Wüste: Oben, unten, L, Z, unten, links, Z und unten

Der Energie-Cheat ist hingegen im Pausenmodus einzugeben:

C-links, L, Z, unten, L, Z, C-links und C-rechts

Sammelkarte 96

Tips & Tricks N-ZONE

World Driver Championship

WORUM GEHT'S?

World Driver Championship ist ein furioses Rennspiel mit edler Optik und einem Hauch der klassischen *Ridge Racer*-Serie.

Cheats:

Rosa Fahrzeuge:
Startet den Championship-Modus und gebt als Name IGN 64 ein.

Spiegelverkehrte Kurse:
Um die Kurse spiegelverkehrt befahren zu können, müßt ihr sie statt mit der A-Taste mit Z anwählen.

Wagenfarbe verändern:
Drückt bei der Fahrzeugauswahl die Z-Taste, um die Wagenfarbe zu verändern.

Wagen der A-Klasse:
Ohne viel Mühe könnt ihr gleich zu Beginn schon mit einem Wagen der A-Klasse eure Runden drehen. Wie? Ganz einfach: Geht bei der Fahrzeugauswahl zu den Rage-Modellen und drückt dann solange nach links, bis ein Rage-Wagen der A-Klasse erscheint. Dieses Gefährt ist der einzige Wagen dieser Klasse, den ihr fahren könnt, ohne die Championship absolvieren zu müssen.

Abspann:
Nachdem ihr den GT2-Circuit durchgespielt habt, findet ihr bei den Optionen den neuen Menüpunkt „GT2 Ending Sequence". Wählt einen Wagen und dann diese Option, um den Boliden im Abspann zu sehen.

Alle GT2-Wagen:
Startet im Championship-Modus ein neues Spiel und gebt euren Namen ein. Im Circuit-Menü ist dann folgende Kombination ohne Analogstick einzugeben: Z, C-rechts, Z, Z, Z, B, C-unten, A und dann Start. Nun könnt ihr alle GT2-Wagen anwählen.

Steuerung

- Lenken
- Perspektive ändern
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Nach hinten sehen
- Replays kontrollieren
- Beschleunigen
- Bremsen
- Spiel pausieren
- Runterschalten
- L: Display an/aus
- R: Raufschalten

Sammelkarte 99

Tips & Tricks N-ZONE

Monster Truck Madness

WORUM GEHT'S?

Monster Truck Madness ist ein erfrischend anderes Rennspiel, welches seinen besonderen Reiz durch die Minispiele für Multiplayer erhält. In den Rennen für Solisten seid ihr zudem nicht an feste Bahnen gebunden. Die weitläufigen Strecken bieten euch, mit einer Einschränkung, viel Freiheit – den nächsten Checkpoint müßt ihr aber in jedem Fall erreichen.

Cheats:

Kurz Aztec Valley:
Beendet im leichten Schwierigkeitsgrad erfolgreich einen Circuit.

Kurs Alpine Challenge:
Bewältigt im mittleren Schwierigkeitsgrad erfolgreich einen Circuit.

Kurs Todesfalle:
Bewältigt im harten Schwierigkeitsgrad erfolgreich einen Circuit.

Hupe:
Drückt während der Fahrt nach unten, damit eine Hupe erschallt. Es gibt viele unterschiedliche Versionen der Hupe. Vor dem Start erfolgt eine zufällige Verteilung.

„Feine" Geräusche:
Drückt während der Fahrt nach oben, damit ihr Schreie und andere Geräusche hört, auf die wir hier nicht näher eingehen wollen.

Steuerung

- Lenken
- Kamera zoomen
- Kamerawinkel
- Kamerawinkel
- Kamera zoomen
- Gas geben
- Bremsen
- Spiel pausieren
- Power-Ups aktivieren
- Hupen
- L: Nicht belegt
- R: Nicht belegt

Sammelkarte 98

Tips & Tricks N-ZONE

Flying Dragon

WORUM GEHT'S?

Beat-'em-Up-Freunde machen mit *Flying Dragon*, trotz der etwas altbackenen Technik keinen Fehlkauf, denn die abwechslungsreichen Spielmodi sorgen für Langzeitmotivation.

Cheat:

Babyleichter Schwierigkeitsgrad:
Geht ins entsprechende Menü und markiert den Schwierigkeitsgrad „Easy". Drückt nun das Steuerkreuz wiederholt nach links. Nach einer gewissen Zeit erscheint die neue Option „Very Easy".

Hammerharter Schwierigkeitsgrad:
Geht ins entsprechende Menü und markiert den Schwierigkeitsgrad „Hard". Drückt nun das Steuerkreuz wiederholt nach rechts. Nach einer gewissen Zeit erscheint die neue Option „Very Hard".

Als Bokuchin spielen:
Besiegt Bokuchin, damit er als spielbarer Charakter anwählbar wird.

Rayomau-Turnier:
Gewinnt neun Medaillen. Nun könnt ihr das Rayomau-Turnier spielen.

Als Rayomau spielen:
Beendet das Rayomau-Turnier, damit ihr Rayomau als Charakter wählen könnt.

Platinum-Kämpfer:
Wählt den SD-Hiryu-Modus und kämpft im Circuit. Besiegt darin einen Platinum-Kämpfer, um eine Medaille zu gewinnen. Die Platinum-Charaktere werden anwählbar, nachdem ihr 10 Medaillen eingestrichen habt.

Steuerung

- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Schlag nach hinten
- Feind greifen
- Schlag nach hinten
- Treten
- Spiel pausieren
- Laufen
- Charakter bewegen
- L: Nicht belegt
- R: Kamera zoomen

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 96

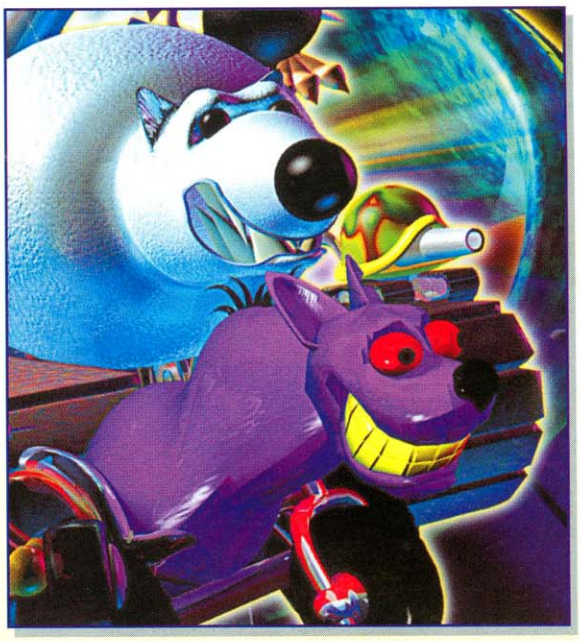
World Driver Championship

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 97



Silicon Valley

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 98

Flying Dragon

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 99

Monster Truck Madness

Nr. 1